



至(02)312-1755

(107 CB/1-0082) (87/394-0979

30002/021-0451 Physicago-mes 類(02)(02-5658

提002/95-0601 B5080757-1916 400000006-0018

(B) (17) (623 - 5778) IRV00/684-1500 A A0080003944

MINISTER HOUSE 签 02/020-05/08 **第00円882-3416**

坐OCE 8889-2487 DOZ RESI-DIDA **₫/crimsg-pmo**

爱(红 800 3.63 0000898-5/54

3 20MM4H-8000 [新刊器]

TE TECTOS 366-3480 更 其(105210-7308 \$\$0,000,000 m 75 (08E) 71 - 39H (I AL MICHELLES-OCH M MODELLIE-GED

(四年日) E COSTDER-COM MEGGSTATE WITH B 550505-1HI

\$2100000-5775 \$13KOTSP-5900 # 340605-5665 N 301040756-3130 SHIP DOTP THE E(14)079-7747 夏 太郎(2017年) M \$1343052-4300 B GIMDS67-1398 280 PT MORTH-1868 (5 BIDIDESS-SINI 741303-003

(京画書)

\$0,000,005-4584 D BOXOND-1750 El 2017 (EID-6360) 育 部(0000000-0003 NOTIFIC DECEMBER 反 数(340)(00-6885

室 民((5)(275-2757) 20080019-1886 (E(18)079-1951) (E) (8) (95-643) 203/09-170

AUMINIA COM **引 唯000183-69**の M. MORTON SAME

B ROKERP-97 (長祖日)

CE1002/1M1-0485 (BEDODOME-ON (#E)(57)(227-679) \$8 \$30000.891-100E 名 初2000年1-130 \$8,000075-177

格(0月199-3886) E(0) (1) (4) 424) BOOTH - CO 章 班COTTETT-EDG 5. 28007100-0 57 五概念(0/11年 73%) JUNE 1174" - 101

日東海の近辺の一世の

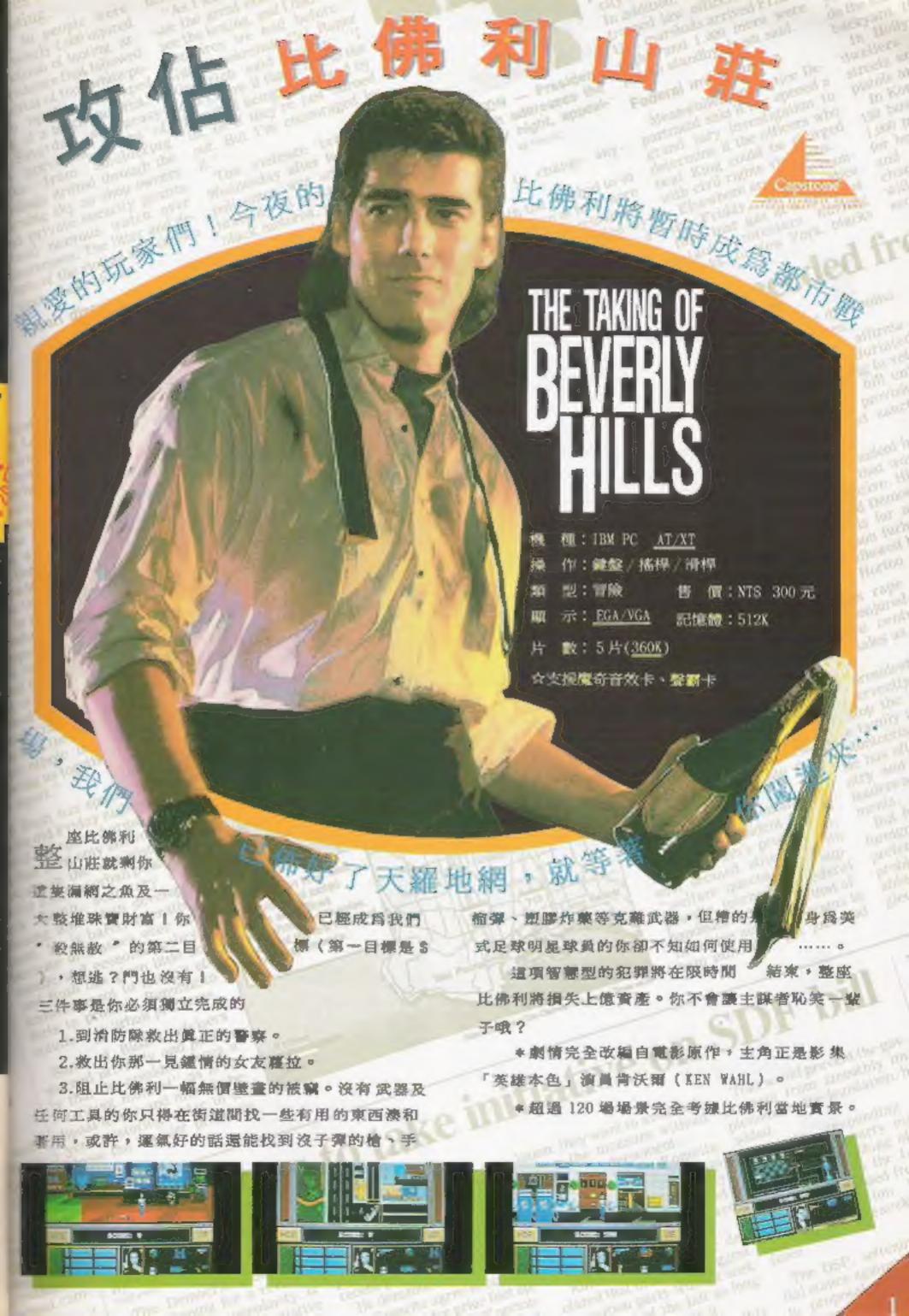
RU07)911-1505

E #(07)(10-)060

@:060275-7733 13:005779-0581 B MO (02) /51-3143 E 08 765-9648 些 (宏华至) 量 安(66)921-186-(西南温) 30

28(08)815-1206 (소門로)

MODERN LIGHT 82



第 期

78年4月8日1959

襟蜓飛行的新流汽

■ 月8日 上 ···

航空展特別報導

,自此进刃亦解-

新奇十彩潋二泛林的黑色喜剧

II一恐怖劇場完全攻略(上)

有趣的贈畫數學

電腦動畫繪圖教室

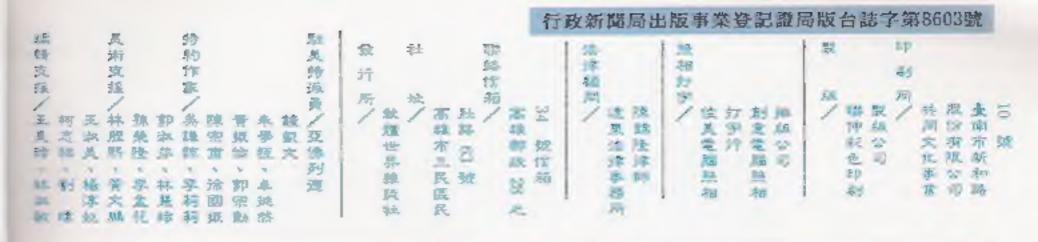
讓飛機說國語

- 攻佔比佛利山莊(THE TAKI-
- 地下創世紀: 冥河深淵(Ultima:The UNDER WORLD the stygian abyss)

強片預告

- 文明霸業(CIVILIZATION)
- 黑暗之池(Pool of Darkness)
- 捍衛雄鷹3.0(Falcon 3.0)

- 猴島小英雄2一里察克的復 仇(Monkey Island 2-Lech uck's Revenge)
- 拯救鯨魚王(ECO QUEST)
- 10 四川省Ⅱ
- 橋藝大師(OMAR Sharif On Bridge)
- 星際爭霸戰(STAR TREK 25 TH Anniverssry)



楚漢之爭II

遊戲衛星台 20

國內報導

22 軟體奧運特別報導

電玩短路

百戰天龍

34

不吐不快 36

39 異域之門修改篇

無敵飛狼2000戰鬥要訣一

43 飛龍騎士 銀龍必殺技

44 吞食天地修改篇[[

GAME林秘笈

46 拯救鯨魚王提示薦

地下創世紀:冥河深淵 新手上機篇

53 文明霸業——酋長篇

PC地帶

83 拯救地球半自動修改法

電腦遊戲精品回顧

61 老GAME不死,精神永在

開開傷腦筋-練著方塊跑 106

18

意外的訪客 (Leather Gooddesses of phobos)

編朝室報告 19

國外報導

26 戦情室

銀河飛將建軍記(三)

2 異域之門 -無限攻擊法

※報童Ⅱ修改篇

魔法門川-泉水效力不退大法 決戰中國象棋-快速移模法 聖域傳説避敵術

火爆鋼球攻略小秘技

遊戲攻略

異域之門完全攻略(上)

艾克拉II - 恐怖劇場 完全攻略(上)

遊戲獵人

創世紀♥ ● 攻佔銀河帝國 ● 火箭人

● 橋藝大師 ● 永恆之燭 ● 暴風帝國 ● TREASURES OF THE SAVGE

FRONTIER

● 台海防衛戰 ● SUPER大戰略

硬體世界 107

音樂教室 1111



從來不知道自己會有這麼一天·當我如注常般向我的海盗朋次傳誦我那大 我 敗鬼船长的英勇事蹟時,他們不是把話題念願,就是假裝要上厕所,更過份 的還不耐烦的挖鼻孔,甚至乾脆叫我開嘴別再說了。可是,這給我的打擊還不 如下面那個馬路消息來得大一一里察克鬼船長居然渡语了!天哪!大家都知道 (可放已經會背了),在第一代,我接了鬼船長一進,不但讓他銷號絕費、不 **海趋生,遂把兼陆成為「鬼新娘」的女市長變成自己的為子。事關多平,我那** 位女友已不知去向,我到處涂浪,到處論揚一位大英雄(就是小弟我)態壯、 慘烈的一場人鬼大戰,不料近日不知文了什麼楣運,鬼船長便渡悟的第一件事 應該就是找我這個「卷友」,沒人相信我的話也就寫了,我那跑掉的馬子唇然 到處幣香根說第一代那「打鬼烈星」是她!繁夫運沒有,攪和的功夫倒是一流 【"我!" 放选 廖姆·物!

職說,找到傳說中的「大警奇」實驗即可獲得神奇的力量,那力量或許放 縣照那個老無賴吧!我旁歐與緊縛知道寶嚴的藏寶圖已被分成四份,分散在加 勒比海的幾個小島,可惜,我苟安的達個小島上被里察克的妻聲控制,任何人 都不放出海,我得题個法子……

聚岛紀年×月×日姜卓拉計畫於無賴島



機 種: IBM PC AT 顯 示: YGA

記憶體:640K

期型:冒險

警 價: NT \$460元

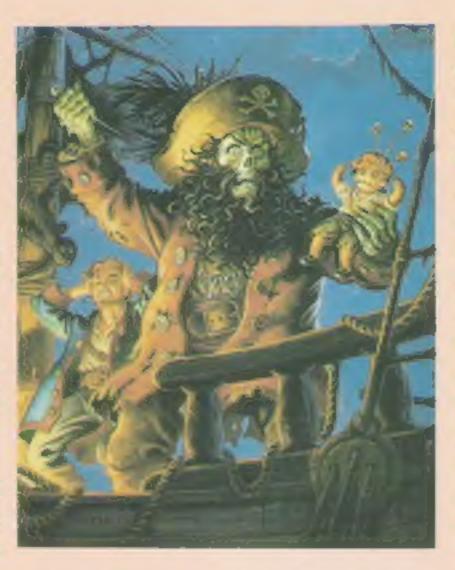
操作:鍵盤/滑鼠/搖桿 片 數:6片(1.2M) ☆支援魔奇音效卡、髮額卡、MT-32

立新硬碟

一部始。 蓋布拉許 結於週見他朝思奪想的 雙人。但是他卻必迫向 她求觀呼救。 獎十故事 既由這裡倒敘回去……

除了班的旅游。 3. 布拉鲁匈属于巫海敦女 草间。學會製作即使用 基准姓姓的奇巴里斯; 學加一年一度發頭引到 上逐比赛: 遊狂亂動大 **端路:沿至市上了积**尼 色速作用到咸招拣。-||佐上観吃了不少苦頭| 画也增長許多冒險經歷 (稿本好難可以在第三 **世科吹一吹牛**》○好三 又好笑的劇情、人物對 監及助作充滿整個直發 直遊戲的範圍也是第 一代的一個島級聯充計 三、四個、各島風光園 地由-- 不在話下, 有的岛 出較進化。擁有從次因 、 酒吧、旅店; 有的品 国人色彩谱:有题询如 私人就就:打的島龍 5 雜處,有棺材店、道。 且行事, 總之紹称始的 見所見答。

道一代的物品 觸有 個大改善,所有物品都 以關係表示,而且運大 夠下小級子也值裝進口







表明其前。拉作用分包 由12日前化路9個。馬 了延續第一代的樂趣, 把許多著名、特別追案 的人物再度於第二代改 表音場,例如實船的S tan 變成質稍材的。職 職以但死總面據的精神 推動產品:女祭 可集團 京遊敦禮樂客紀大當家 的: 医等照的土弃提取 如我敢置成了他的手下 等; 选有新出现的大臣 語市長、總把提股站在 辦公檢上的典實領員等 一些更多的人物。使五 戲的電果氣具更高高級

背景明確度結配。 上下拉链區與左右鐵面 機動之技巧都在水準之 上。面在恐怖遊園和 人市其 party 等許多場 景的音效世都有高低起 伏,似转玩者的情報及 聽覺帶面現場一般。

一里察克的渡仇

LUCASFILM"



終於入睡了,但一 你不 陳恐懼卻湧上心頭 ,連續三夜,這種恐怖 的感覺受噬著你,還難 的感覺受噬著你,混雜 若一種近乎病態的朦朧 意識,你開始作夢…… 那雙鬼魅般的眼眸一點 也不動的盯著你,"背

被與毀滅!" 那中的老 者向你訴說他兄弟即將 帶來的無比邪惡,於是 你在他的歌引下,來到 了正腐在極端危險的即 itannia ……你根本無 意識的眼見這一切的發 生:男的的女兒被攜走 、你被疑為共犯……選 來不及辯解,別的便要 你為證明已身清白,務 必辦好兩件事;在Britannia 那關某地府般的 地下深着(Abyss)存 括下去,並救回他的實 貝女兒Arial ----。於 是,摸不太濟楚來雕去 懸的你,被扔進了道麼

照暗的地下迷宫。只有 找到了 Arial 才有希望 再重見地上世界……。

你是需者(The A-vatar)」身經百戰的 英雄,進出地下城如入 無人之境,但如此森冷 怪異的經歷讓你了解, 遺件事絕不只是鄉架人 質那樣單絕不只是鄉架人 質那樣單絕, 下城到底障實不 下去嗎?







Ignoring you, Almric quations his captain.





會 唯有效出界局之女才就還 你读 白



追偷不追之審與另為 事 被鄉本件齊請嗎

之?

4

人物 狀況盤

在此闡示有關人物 的一切。一般情况下, 狀況整正面觀示人物所 獨各項物品和裝備情况 。中央人復代表人物所 東原竖、護甲等裝備情 形。右下黃色數字爲可 獲物重量 " 题釋其下的 楼理,可顺观人物各项

資料與 按能狀

特殊運順

戰鬥

使用

威力寶石



为上級比率

生命力 之瓶

顯示手 上武器集中 力量的程度

羅盤

重對的 方向。

符

此得压填损红的法案。在 **通信的之前**。 必須再提供即所 **等符石依序排列於此。**

先總屬示你所進行 的各項動作及再到的各 損訊息。



Negate

遊戲進行環境完全 採用環幕的 3D 立 预效果

人物移動平滑順鍋 · 並以冒險者自身的視 總符看腳邊物品或仰望 至噶啡洄的怪物。每道 **等、每底断崖及物品皆** 数妙手法確實表現三 資空間立體感。



TUX Harm

空前绕设的魔大地 下述官

探險長達25哩曲折 蛇艇的地底面遊及懸崖 滦坑。深至 8 層的地域

- 到礎充滿嚴寒的地帶
- · 酷熱的岩漿斷層 · 進 返皆難的陷阱暗門與許 多可怕的怪獸。



BET Small

人物對話系統複雜 15 th

小心的與所遇見的 人對答,因爲證將影響 他們是否幫助你或阻覆 你, 医場判斷力與智慧 必須跟你襲擊的本事一 樣高才行。



ORT Magic

人浑身家庭、身 恩基度的取鬥場是 鸟魔法施展

僅物就在你面前應 聲倒下,你可見到自己 的手用突刺、斬、橫劈 的方式攻擊敵人。



DES Down

有自動籍地圖功能

可於地圖內寫下屬 於自己的記號。



POR Movement

人物到世跃进退到

可選擇男女及8種 職業,並可各人習慣選 擇以左或右撇子進行遊 殿 :



YLEM Matter

F期由機人心層

機 種:IBM PC

記憶體:640K

斯 示: YGA 操 作:鍵盤/滑鼠

類 型:角色扮演

片 數:5片(T.2M) 售 便: NT \$元

- 支援履奇音效卡、 聲 雪 卡 、 MT-32
- ●開硬碟



號得如何觀動物們建立友誼嗎?你知道如何保護浮上海面呼吸的海牛,不 (不被遊艇螺旋墜打得過體鱗傷?如果你遇到被鹽膠袋關住的小紅魚、被網子 機住嘴巴的旗魚、被螺絲釘卡住喉咙的海龜要怎麼辦?你相信實驗小老鼠會跳 JAZZ,小魚竟然能當預言家、寄居蟹當市長、螃蟹當關丁,而海豚居然能夠 開玩笑、打屁嗎?你對保護動物、拯救植物及大自然生態平衡有沒有概念?

以上所述只是拯救鯨魚王的一小部份。這個遊戲不但充滿了可愛的海底鲜事,更有很深的教育意義與警世觀念。玩者在遊戲裡是扮演一名關性內向害強的小孩阿丹,於一次偶然的機會下和一隻海豚成了朋友。在他的帶領及請求下來到了絕美的 Eluria 海族王國。

由於守護神鯨魚王 Cettes 的失蹤,造成海底狀魚蝦蟹個個人心惶惶,牠們不但各自遇上了些麻煩,還得一起面對生存競爭與人為數審等大麻煩;問題是這些海底生物怕種了,很本不知道團結起來抵抗外侮,統統躲在家中坐以待斃,更別提有誰敢出門教 Cettes 了………

你的任務全在海裡面進行,所以一套潛水設備、一條小花泳褲就可以上路了 ,首先必須找到神殿的預言家、通過三道謎語考驗預知 6 件主要的大事,接著

■ 機 種: IBM PC AT ■ 記憶體: 640K ■ 操 作: 鍵盤 / 滑鼠 / 搖桿 ■ 顧 示:]



第二代四川當的廠將 有陳動了很大的手腳, 它們不是很有秩序排成 四方形,而是變及不規 則的,各種排列。





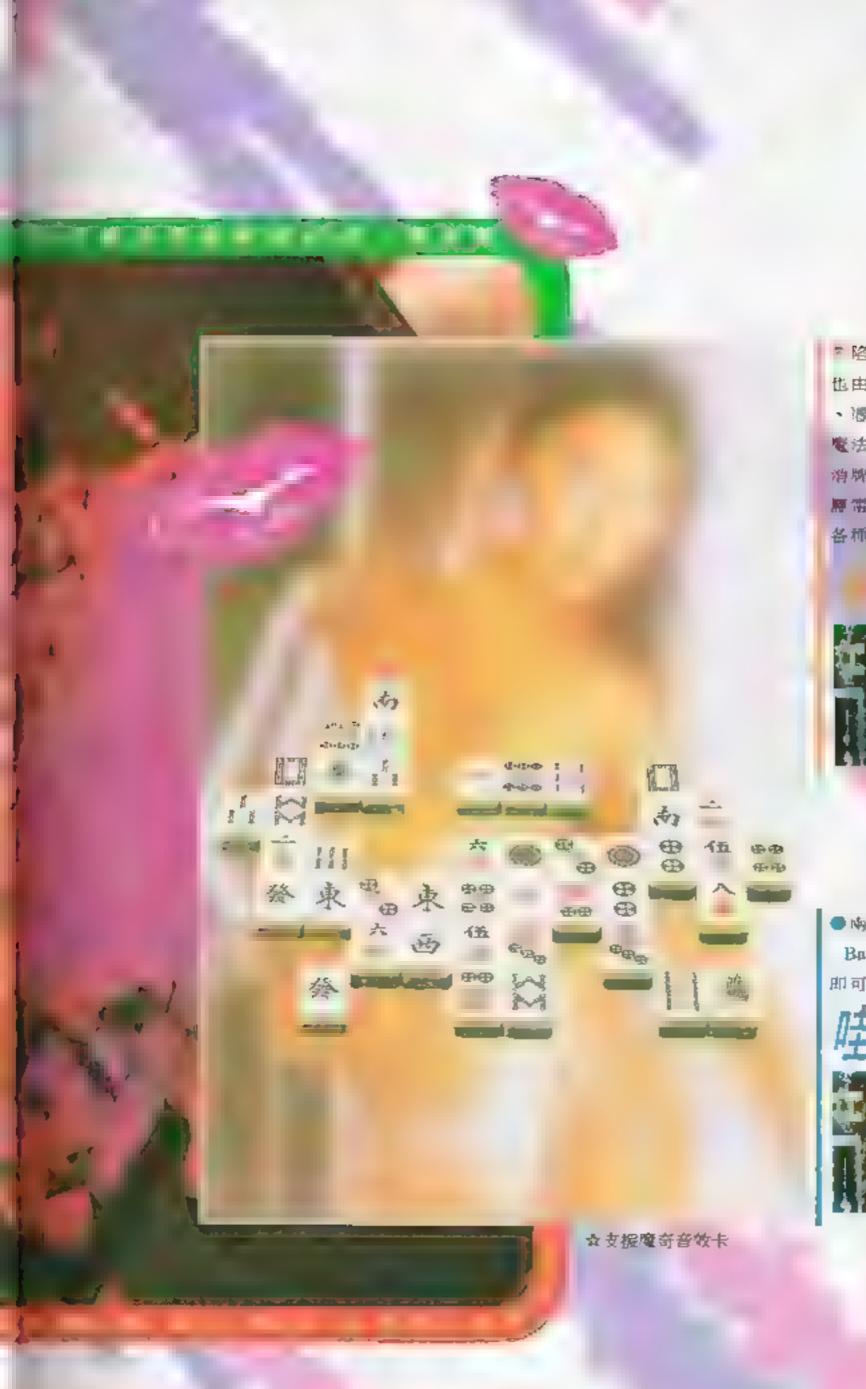
● 操任主考官的女子祭 生,個個英顯不說。選 全部跑到麻將陳後網力 把關,將方陣一塊塊拿 開就作者並很凉快的美 人。





怎麼り

在兩個轉彎限制下,把一對完全相同花色的麻將取出,取完就過關 若是都沒有任何牌可取就宣告卡入死局,此時就是各大廠法現身的時候了



○ 陷入死局的数星 也由八野故成不限數量 、源本事、運氣增加的 變法(Magic),並何 消學、易位、移位及靜 層常理四種大法可應付 各種不同學確。



●兩關之間設置加分拉 Bur → 輕輕一"拉" 即可加分叉可加壓法。

哇! Cute



□讀鬼牌玄機多多,不取則已,一取够壞人。

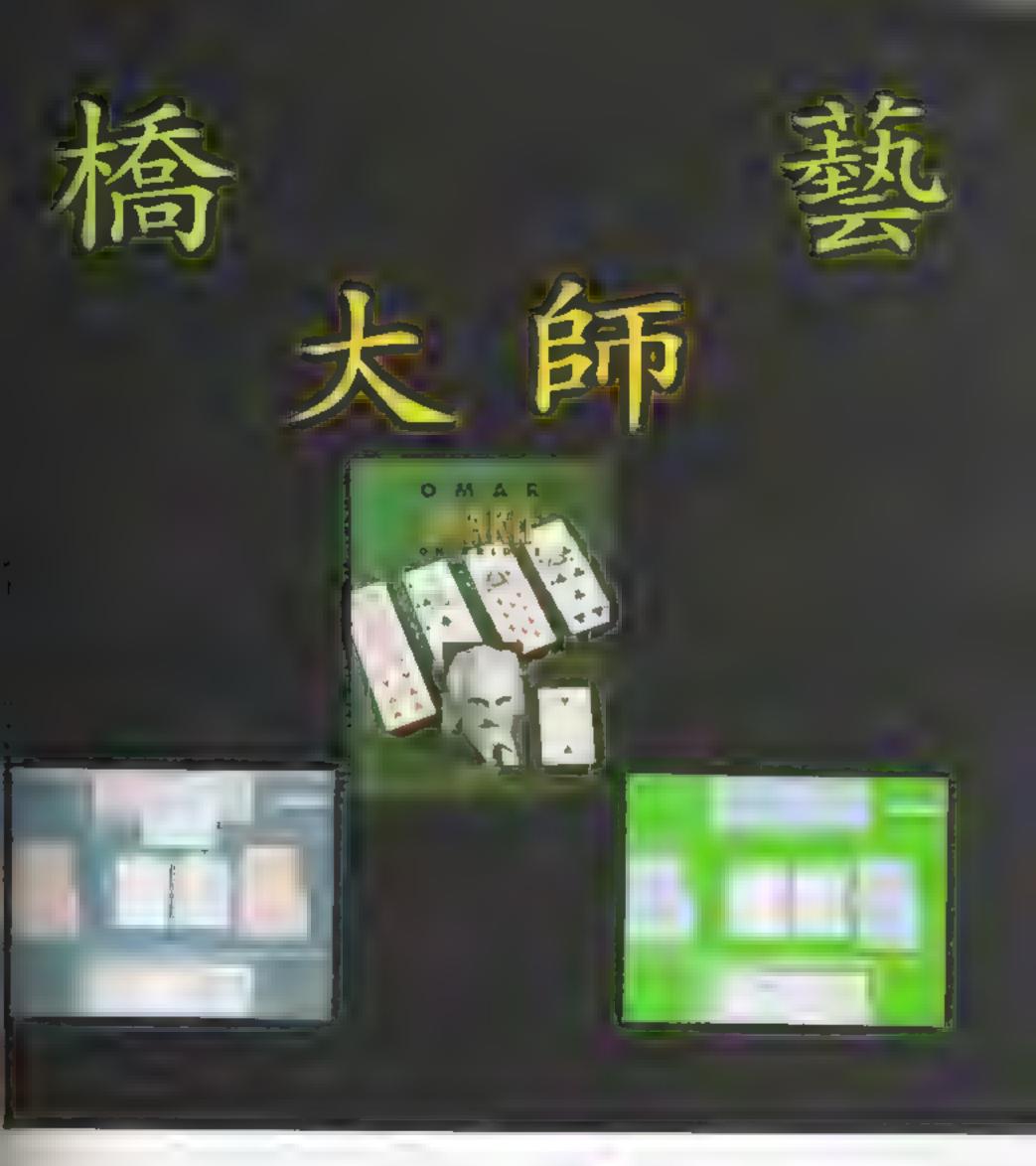
每20個,時間炸彈的引線隨著關數增加過火。

3站越快。



即將誕生!

TETTER TOTAL TOTA



不論您是打橋牌的個中老手 就是 對橋牌一般不通 您都可以試試這個十分正統的橋牌遊戲

) 具一目瞭然之視窗選單功能

(♦) 有線上輔助数學功能

(♠) 支援語音效果

(🗼) 可1~4人同玩

Omar Sharif On Bridge™





「被真宝王國,系列最後一章即将由你寫下完結篇

現在/你將面對最後的敵人/



從光芒之地 的消滅惡魔、尋找神力泉源

赤色柳的 温光

中的去除邪魔印記

裡的探勘古怪礦坑

月之海沿岸的邪惡勢力一直是冒險英雄們的頭號大敵



挥衛雄鷹3.0





●PACINGW網線對某法,可分析回顧上個任務

FAILCON 3.0

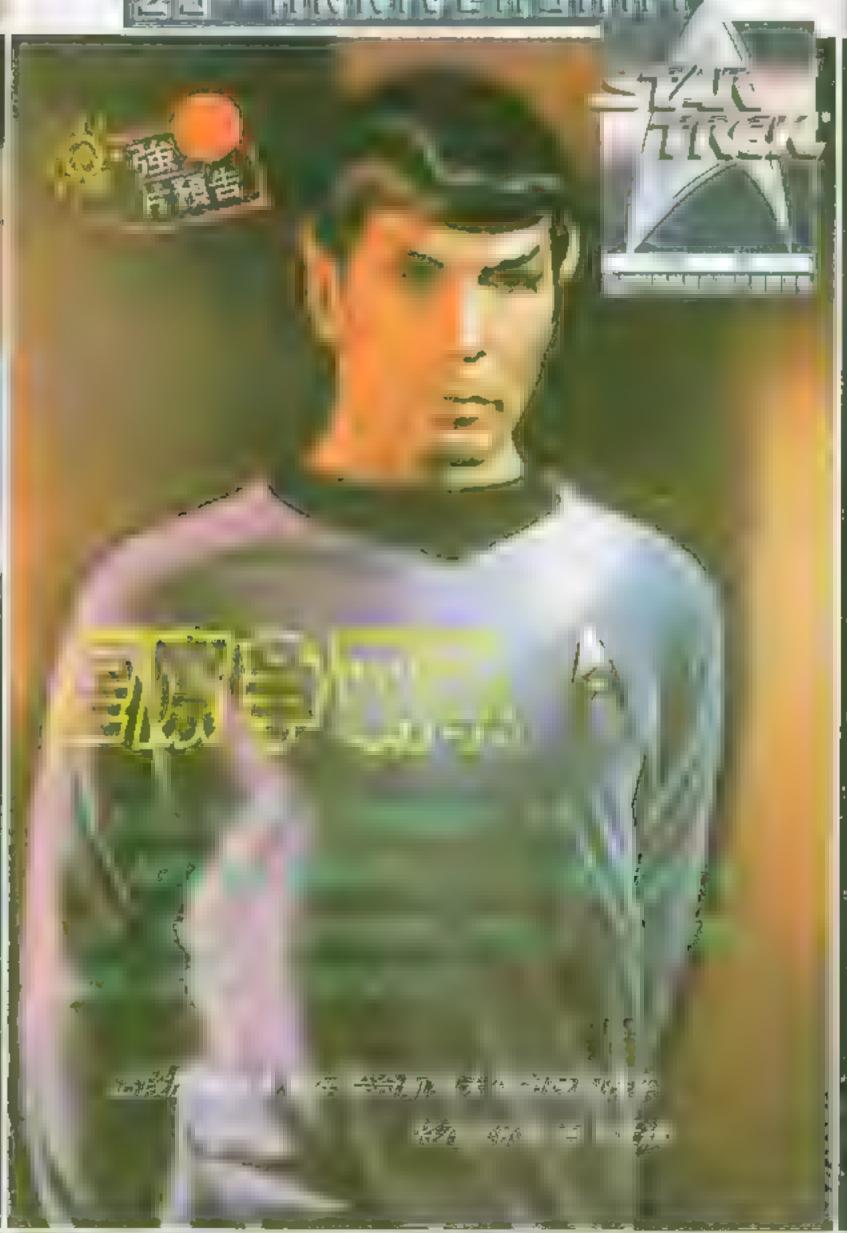
Spectrum HoloByte



請期待捍衛天際的推薦

STAIL TIME

ZETHER WINNERS BIRTH



别者追此部也是海病者作



秦失其土 天下共逐 在劉邦揮軍攻入洛陽後, 秦始皇一手創立的秦帝國時代便劃下了休止符。 但歷史的巨輪仍然繼續轉動,秦帝國崩毀後, 分崩離析的中原沃土, 勢必再產生一位重整大統的霸主!

其王劉邦在幾艘政折浪被涂放到偏地其中,面對著幾乎控制中國大牛工山的西楚霸王項羽,誰是霸主的大勢似乎已發抵定,但他會就此放棄一統灭下的雄心嗎?遊戲中玩各扮實的是孤立無援其軍,在面對強大的敵人項羽時,就否突破重團,追而與之抗治,爭霸天下。玩家可以以單事力量攻城拉也,亦可以用外交手段擔絡意定不整的太守,全新的戰爭模式,如可從逆境中反擊就看你的手段了。



INFOCOM

THE ROBBINS

他們各自在內華達州的主模裡遭遇前所未見的古典 一場關於「星與地球的毀滅計劃」改變了他們的

通光外型人之便频繁的方式。 发光另一個程的故事?

H-FREE INTERGALACTICA INTERGALACTICA INTERGALACTIVE! INTERACTIVE! INTERACTIVE! A GRIPPING GRAPHIC ADVENTURE!

新您 鄉事推薦 此部 科技行險 奇作



- 〇一段因緣引來一段巧妙的結合、透過"空中英雄",軟體世界有華詩與成功大學航空 大空研究所景為嘉敦校結緣、應編輯部之邀,業教校懷然賜文,"綠我被談匯器" 文期能 喚起讀者對航太科學及名詞編譯統 的重視,軟體世界雜誌樂於透過與文傳逐此一重要訊息 ,更希望豬由景敦校專業的學識需養便各款航空模擬遊戲在手冊的編譯工更發完善,以透而 更多的學子,軟體世界在此也為這種致力於航太科學歌歌科教的整律致且感慨之意。
- ○戰情室是個不可多得的專欄 由本社駐美特派員並係列德朝家。撥供多項歌多玩家關 」的新知、動向、趨勢及內殊之報專。本協戰價室又將透露嘅些事要訊息呢?您很 窺電腦 休閒軟體之最新趨勢者。切勿錯過本專欄內容。
- ○本期如來金剛帶傳奇志拍(P59)、捍衛繼續30/納粹刑行秘史(P38)及拯救飲 魚王(P64)活動內部部分訊息更正,事關讀者標益,敬請卻意文字内容。
- ②開開傷腦筋是由先前的中基文學字符盤及發發我是維肝延續的專欄,其打的在提供" 您另"的益智紙、遊戲,設計透頻遊戲試廣不易,不過此專欄都有目增離應的趨勢,那便如 此,仍有不少離者專挑此專欄排戰,上期"角色大鍋氣"有些讀者在傳送點、傳得量面轉向 ,找不一路線,也有許多對遊戲瞭若指掌的讀者已找出了確答案,本期"晚看方塊點"動心 又是人傷腦筋,來勸學有了體空間逐絡症的玩家。最好先指式之體的塊再或母路線,如果他 又在平面上就找出路線者,功力可或更高了。閱閱傷腦筋關時等著您來人傷腦筋。
- 〇個體世界專欄、期刊出有關顯示器、EMS、音並介面及歌原關心色配備升級專文。子 起熱型的恒響,本期由於稿牌、先行刊出一電應金哈獎。而繪圖教室及音學教育、藻入淺。 的說明、許多讀者藉由意見調查表尺應釋益良多。有心進入電驗音學及繪冊領域的學員。可 別遊魚子副老師與林老師一番教教菩誘的苦心解!如果您對過了第一堂課,可忘了或筆部 39 期報結輔課。
- ○定名爲軟體奠運的本次軟體展於五月份展出 其特色、內容如何 · 文中在郑寅的報序 · 如果您錯過展覽日期 · 可別再錯過本文 ·
- O 1992年於新加坡事辦的亞太航空風樂已落雜,這篇報導已經是許多模擬遊戲玩樂注目 的無點,您可能會想像模擬遊戲中的機型究竟與與實科技有多少差異,其實只要您附心體會 您會發現遊戲實在是與我們周遭的生活意息相關的。
- ○第一次開張的"問題診療室",專出各類與玩家切身有機的疑難雜症,掛號急診的制 場不少,但受限於篇幅,只能先行刊出部分機例,你有疑難雜症嗎? Don't Worry!!問題 診療室開張啦!您苦水特多、無慮可吐,玩GAME樂趣、無人分享? Bu HAPTY!!不吐 不快,讓您一吐為快。

EST BY A WIE

本台 本專欄之事(A)所資料由各遊戲出版公司提供,本雜號價站在公平以正之立場,如數刊五、 李艮轉 射任何遊戲表示意見。比資料使供参考用,出其月期如有變動,則以各之數以故心自為率

異形大作戰 ****(電腦休閒世界)

Volfied

玩界大佬 - TAIT() 最近將美女拼圖移植到PC 11 上,不過內容做了一些改要。除了以前的英 女黜尚失了之外,又增築了許多功能,如三種發 勁度選擇、續關功能 等等。

戰國群英 *******(立東)

Samurai - The Way of The Warrior

李轉移到1.6世紀日本的本洲,你化母為雍有 數個城池的一位「大名」 -- 當世的豪傑」 如何統御部屬、發展單力。在這棒壓四起的戰國 時代中一展身手就看你的了。

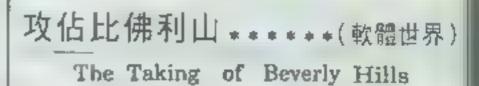




猴島小英雄2****(軟體世界)

Monkey Island 2

船長里察克復居了,他要找蓋布拉許報仇。 鬼 者心中长到佛战中的,"大概奇"置藏,才能 避網里察克那老無賴。於是老是出缝、積事做表 的 蓋又得開始冒險了。他能成功逃離鬼齡長的高 强密命吗?這一次你的大門牙會不會不小心笑掉 了呢?



伯守者正式警察制服,卻倒處打家幼命。這 化 是忽麼稿的?特的是,你都是這時任 [16] 唯 一目擊者「你發現了他們的秘密」他們也發現了 你……。一場都市難林職就在比佛利山莊開打。 你能找到失躁的女友及真正的警察嗎?他們會輕 易放過你嗎?





经手信册

RIGH WIE

三川省 II * * * * * * * (軟體世界)

天才智多星 *****(軟體世界)

Castle of Dr.Brain

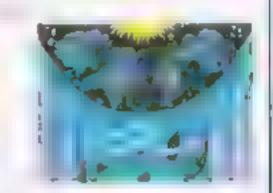
- 4 毛特間炸彈的引線機完前把麻飾方陣解開。
- · 明!時間越跑越快、方陣排列正越來越難解
- : 一關的美女又是那麼撩人,真是急然人也

是経腦博士,一個半確在的科學家,我要找 打人一個助手。他不必有高學歷,但必須會數學, 值天文、了解羅輯推理概念及有量好的記憶力 :最主要的,他必須具有幽默感可且客數動動腦 上你認為自己是邁為人漢嗎?哈哈!數迎一試」

PROFESSION FOR A TOTAL FOR A

/1 1/54





拯救鯨魚王 • • • • • (軟體世界)

ECO QUEST

完美將軍--次大戰論(電腦休閒世界)

The Perfect General Scenario Disk

至可當與他的海豚朋友一起到海底主國官 時,他幫海底居民解決好多困難,無替他們 你了保衛王國的鯨魚玉。一路上好眼檢。又發生 了許多物觀天鄉與人類造成的觀告,亞當都也是 一一克服 | 故事雖材非常濟新。不落俗蠢,人物 本於物之間對話也字字珠環,以純與健康的方式 非達環境保護的概念,適合全家大小一起玩。

· 中和:IBM Pt AI (常量尿

77 PER

操 CCT 戰略排行榜署軍實壓達數個月的完美 从上將軍 · 大家都選沒忘記吧!這次它又提上重 夾,近日內將在台灣行 · 次大戰額資料戶 · 內容 包括了15場最嘗名的戰役資料,完全根據更實的 兵力來安排。此外,資料片也提供了原母片的革 新程式,還次它將不再有 But 1

62 / 34 ab / \$ 8 4





有去參觀的人一定有這樣的 咯~:「明明是"軟體膜"爲什 麼硬權反而此軟體證體彩?」的 **師・映體技術的進步可說是一日** 于里。收散自然被比下去。常去 看道類展覽的證書大概心裡有數 ; 唉!每年展覽都是大問小異。 間哄哄的。其實,如果和三,四 年前在松山外省協會事態的軟體 摄比较起來,激是可以看出道幾 华來國內合法軟體發展的進步。 不過主觀既然是「軟體」展,還 是有一些廠商在實機器,甚至有 进事實金。上床的器材。實在 「硬」得可以。不過仍有一些中 分出色的軟體 - 名列第一的就是 Windows 31 a









> 类製的視密, 也被美化不少 , 變得順服多, 了。還有 Tro e font描述字 型、更人性化;

的 File Manager。更優越的物 行效率······,相信在為來的华年 中。它將是最閃耀的一顆星!

眼尖的讀者 定也注意到。 有不少廠商在會場中播放 些竹 果十分購入的3D動畫。這些動畫 都是運用 賽名叫 3D Studio ft 軟體製作出來的作品。在进次的 段費中,新版的 3D Studio Rel. este 2正式宣布即將推出(目』 只能预打)。此起 1,0 版,它图 加了近 * 100 項 * 新功能(物) 怕的數字吧》。據斷此版辦以(推出,內含 300 多幅 GIF 勵 做 《 不要搞辦了, 道是企來做背景) 不是 X 級圖片) ¬ 200 多和 科 質(地球上所有人造的材質它」 包了)及幾百個物件檔,如此點 人的資料量,以印容放自然就。 · 足爲所了(雖遺你雕意抱一赛》 三百强磁片的軟體回懷嗎?)。 它也新增了製造海液、風吹 **等特殊效果的功能,讓你能作** 更接近自然的3D動畫:如何:// 助了吧,不過多可不便宜哦! **大位散字)**

追次軟體展的重頭戲,選中文應用軟體。有一件令筆者 到十分奇怪的事,一向以中文。





以應付大部分的需求。其餘的就 比較沒有獨到的優點。所以略而 不談。

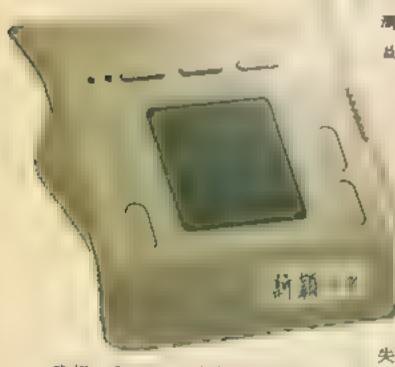
AntoCAD 上的中文系統近來 也成婚表手可熱的產品(我想可 能是因為了較電關化的器勢所造 成的吧), 進次參展的有日春的



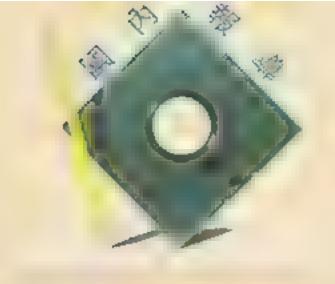
會場中的防寒軟體傳可說是 琳琅滿目、柳腳繁多,最值得一 提的有轉養,一套是差勢科技順 發的網路用防事軟體電腦單尾弯 林,另外一套是良飾的 2-LOCK 。電腦型尾弯林號稱是世界上第

中文輸入法部份比較令筆者

注意的是具音輸入法。原本它是 拿來開發語音輸入的一項工具。 不過因為它能非常智慧的判斷輸入的字詞,所以被獨立出來當作 一種輸入法,是去注音輸入時選 同音字的痛苦。對只會注音順又 不想學其他輸入的人,漢音輸入 法可是一大鄰音。



關於此次展出的硬體方面, 我只做重點介紹。音效卡似乎是 道次展覽的龍兒、相當多的駁商 股腦推出和ADLIB、Sound 8-





laster或 MPU-401 相容的音效卡 ·其中比较特别的是勤益推出的 食學卡。

大家可能會感到很奇怪。動 並不是代理學教卡呢?為什麼選 要自己弄一塊音教卡呢?那是因 爆學教卡的代理權被Creative蓋 潤分公司(創度)教回去了。動 並只好自己華新設計一片新的卡 互別苗頭。既然是獨打擊學教 中而推出的。在功能上自然要 更勝一尊。

它除了能和ADLIB及 Saund Blaster 完全相容外。 源內殊MIDI 那面及支援 外 T-32 音效遊戲軟體。它採 用YA-262作為FN音效 CHIP。 取樣類字也比SB PRO 更高。

最近成為大新開的中文筆記型電腦,也是會場中受人喝目的 產品之一。據筆者得到的資料。 它的晶片是台灣公司生產的Y30K (L)速度比PC環快, 發帯是液晶 蛋白顯示, RAN 有 1MB, 軟體則。 是利用IC卡來存放。雖然我覺得中文準上型電腦的市場選未成例 · 但它的發展看力將是無可限量 的。









實際腦體釋教的目新月 內, 許多遊戲軟體廠商在軟 發上也亦步亦稱。最近值得 的現象是發行 RPG 大作創世 中期名的Origin公司,分別 可具中和月底陸續推出其河 , 創世紀》時,勢連體和加 中縣格的要求。其河深淵的 至鄉是 VGA、健康(至少40 和 386 165%。創世紀知更建 一 205%才能讓遊戲執行的更

高十場務學、為人範疇 展覽。也許在未來一年的單 我市場。以 386 使用者稱基 求對象的遊戲舊學不而多, 能是電腦遊戲對適向超複擬 (Virtual Reality)的理 務出了一大步。可想的是新

人工、作业的作工作性

曹大眾又要构修包使配備升級。

除電腦遊戲對硬體要求愈加 級格以外。CD放遊戲的符及也是 未來的籍勢之一。目前在坊間能 才下作、中的歌、鈴門子的小決戰 西洋機、國王密德V、韶河飛將 和創世紀系列。確卡斯出品的較 之器和黎島小英雄也在近日內罗 發行。

媒體電腦的大雜勢。至於銀河飛 將和創世紀系列CD版,如原磁片 版沒有任何差別,只是新瓶裝飾 衛而已,不過道對降低製作成本 和增加儲存空間,有了莫大的助 念。

駐美特派員/亞佛列德











遊戲名稱在發展過程當中常 常改來改去,好像體沒有那一家 軟體公司例外。眼看接覽會即將 到來,每個人都希望早點數定遊 戲名稱,調查有面上問類產品的 簡標之後,關先使用的 Squadron 週個名字便被打入冷宮,開了好 後次會,終於選定 Vingleader 這 個新名字。

公司裡每一個人都曉得消費 電子展非常重要,但是只有少數 人對辦 次成功的展覽感到興奮 ,對包裝設計部門來說,消費電 子服涵養他們在遊戲發行前。個 月就要把遊戲包裝設計好。先應 應應。幾個月後再好好設計一次 ?不 : 這樣做不但增加成本。又 **疫費時間。對英術部門面實,參** 護用的展示數器製商品質的圖形 助選與圖形十之八九不會用到 正式版本裡。至於音效和音樂呢 ?展示散遲需要編輯好敘事性。 **鲜酒取得的柴曲。同樣的。這些** 樂曲也不會用在正式發行版本。 對製片和啡油而書,那是說人手 **答外洞。對**能衝照預定進度完成 **漂是個米知數的正式版來說」實** 在雪上加霜!那麼種伯茲呢?他 需要整整一個星期,每天工作18 到20個小時才能完成膜示版的程 式擴寫和資料結合。



銀河飛將在消費電子與上幾得熱烈的回答。那是不必再說了,不過與電過後。出了一格類曲。當初決定使用 Ting leader进個個標。的確肯定沒有人用過。但是市場上已經有太多名稱相近的遊戲。尤其是 Yicro Prose 公司出過一個叫 Tieguan 的遊戲。而且聲稱下一個遊戲名稱取做 Ying leader。Origio公司於是把遊戲改名,叫做 Ting Commander。

東貝特說,「我認為事前就 把邀數發展過程中各細項的組合 詳細規制好是可能的,銀河飛將 的所有細項是在最後階段才組合 的,因為這是我們頭一次做這別 型的遊戲。」

由於進度表非常複雜,更具 特和維伯蘇必須斯先處理數以百 計的工作才能完成進個遊戲。」 戲開發期間,動的特色、蝴珠、 電影動畫和安線物節不時加入。 遊度表也就時常在更改,與實施 需要如外的人手:獎工、程式 計師等等。更具務型素辦法掌目 新增加的工作,並設法找到人 來完成。

展覧前夕,製作小組基本。 最是程式設計師; 概怕在和伊里 東, 編制; 金.8, 美工: 費貝。 和玩生, 製片 史貝特。到最 機個月, 製作小組膨胀到大位。 式設計師, 五位美工, 中位遊览 機試員, 制位作曲, 以及臨時 機能和編劇的人。



1990年六月, **非**巧妙的鏡 運用,和剪輯技巧製作而成的電 影動畫終於躍上電腦蛋華,包 酒吧、臥盤、雞檀、任務簡報。

CODING CONVERSATIONS

ext as displayed on screen:

What do you mean, sir? The Fraithi got away ... we didn't even scare her "

e for timing

waduyamen3sar5tefraltegatawa3wedantefanskarar'

ese instructions called out head and eye positions. The numbers . • Irming instructions.

COCKED(25) REPEAT BLINK(2) AHEAD(45) BLINK(1) (AD(35),

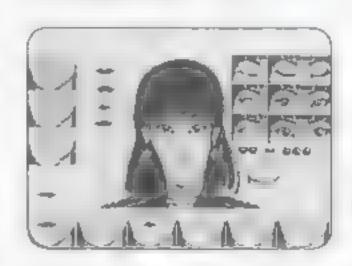
明白告訴玩家對抗Kilra-*申请又推進了一步。和表 由色對事情的反應等等條

京1n的遊戲课,電影動觀 本例是麼人的世例,與 實在無法確定要花多久才 。 道一件單調乏味的工作 全有專門用來編寫的語言 已經寫好的工具程式可用 學花了兩個多月的時間才做

★報告負責撰寫所有的訊★ 電影動畫的細部工作每 大部份就落在他頭上★ 、「大部份的玩家是不會董生戰影動費的工作量有多+ 以開口說話爲例, 董華上

字,就好花四到五列指 定義是離在開口說點,背景 。以及伴随的頭、眼、嘴的 。我不是程式設計師,但是 事實用和C語書相容的資料 交簿寫。(參見圖一)那眞 第的歲長乏味。」

景多玩象恐怕不會注意到。



無冷解釋說:「我的工作是 解入一行訊息,然後以語音學方 式轉譯,再加上濟當的字母調用 特定的嘴型。雖然我做得損當熟 練,可是要做完所有的開口設話 動作,不花 段長時間是不可能 的,所以我們把史泰夫,是重用 《Steve Cantrell》、非順・16 全 (Phil Brogdon)和華倫都 拉來做遺件事。有一陣子甚至連 史及順也來幫忙做編輯的工作。



七月在銀河飛將的發展過程 中是非常重要的一個月,由於洪 荒帝國預定在銀河飛將之後一個 月發行,人力調度非常吃緊,特 別是程式設計師。



污·徒馬邦斯

Ken Demarest

大約就在同一時候,經過私

下交易,從洪荒帝國製作小組裡 件來了東鄰鄉。果門(Stephen Beeman),他是那兒的首席程式 設計師兼編樹。銀河州將計劃群 要他來幫忙完成太空戰門這個段 等。果門說:「我記得交易內容 是直樣的。如果我幫忙克利斯完 或銀河飛將,他就可以р 地級河飛將。他就可以р 地數對我完成洪荒帝國。像這種 交易其實是可容見價的。」

游先他設計出用於太空纏門 的人工智慧基本選作職系, 再加 機條基本的定律, 他把它稱作『 東馬琳斯開入了近個計劃。 有點像是火的洗禮。第一個早期 ,他設計出用於歐房的遊戲進度 儲存性數 的 並之, 化解釋說 「我甚至遊設計了水滴遊水桶的 效果, 林林總總的細節, 數量實 在相當對人。」另外飛行員在酒 吧單板上的較級配錄會根據玩家 表現更數, 也是他做的。



命名說:「報伯茲是銀河飛 將的主導人物。還無聯新則是第 號關鍵人物。」還無聯新的程 式設計哲學只有這麼修單的 條

:「只要有時間,就有海算法。



制 就部門主管療養 測說:「 常程式設計師沒有時間測試加重 的時候。就輸到我們上陣了。。 們幾乎全程參與。打從遊戲計畫 開始沒過幾個星期,一直到那麼 完成穩止。鄉開始只作簡單個。 。慢慢地就針對遊戲的可玩性。 對玩性提出種職。一位傳食的訓 數別遊什麼是「好玩」?好玩的 地方在哪裡?」



史帝夫·康崔颢 Steve Cantrell

度後用解釋說:「在從前公司還是以替外謝作者發行遊戲」 也的年代。那些作者總是相當「 為。我們的建議很少能聽進去。 而今天呢。不論是外關作者或 可高層主管。都會聽聽我們的。 見。因為他們知道我們意見的 要性。」



是門並沒有花根多時間在銀 河飛將上,他其他的貢獻並不像 「總門難步」遊麼關而易見,他 鄉例說:「克利斯做了一大堆用 於各種地的個別常式,我把它們 整理集中成單一開地常式。」





解說 報不得不接管年,或許克利斯的看法等沒有到非道橡做不是我必須確保遊戲

照預定進度學時完成,這一點非 常重要,

由於職責所有,更呈屬於數 即使遺傳計畫,飲粹增加特色或 教籍,中种種會影響速度的例動 作。這是不計好的做了,但是他



心 我以公司里提得无 史三風這樣做並非博有敵意,他的 「卷 是開發等的同仁是一群非常納情 的條件,稱一個人都做變生們所 工作,做起事來檢路計 ,。 對版別人有多邊 概他們做事 他們不是寫了安全了事或是為 錢而品,而是寫了實現無便 段 專職任們言 點

央是用数性研节规 「執行 数寸磁是年製作小組を存物方的 立場。他們總是無稅「史鐵布」 (Iceman)。或是「食人妖」(取 re)之類的種號。被与《日釋申 並不好玩、但是稱了離遊戲學時 免戒。包沒有別的翻刀





電腦遊戲發展的現在這個階段, 包經根離由一個人便辦到底 , 希望本文能給有心參加金磁片 的團體一些啓示, 好如期電視作 品參賽, 抱厚大裝。



/24~ 8/81在新加坡樟宜 3 國際展覽會議中心縣辦的92 年亞洲航大人 (Asian Acrospace 92) 是亞太地區規模最大。 最關名的熊太貿易展覽會。目前 追引兩年階辦一次的航太展影艦 法闭巴黎航空展 及葵湖法简佳航 空从之後的世界第三大战太科技 贸易展示会。 本公司為配合擇衛 雄鷹 3.0 的推出,特舉辦94" 亞 **火航空展之故。现在先襲我而先 黎朝一下今年的盛况。今年維計** 何37個國家和香港地區共同參加 展體。塞內室外展了場地的總面 **積速19,525平方公尺(圖1)** 7 參閱的飛機建 70 架,其中選 包括美國國防部提供的沙漠風暴 作戰飛機。除了室內室外靜態展 示之外,主糖单位每天都安排 1 小時的實地飛行表演,另外。今 年的 大特色显人會主辦單位嘉 那級示集團有限公司邀請了各國 國防部長級之政府省長、軍方將 領和關防工業的總數舉行一系列 的會議演講。

每天都舉行的1小時空中飛行表演,共有13架各型飛機依序 出場

1 新加坡空軍的 A-4SU 超級 天腐攻擊機。以原 A 4 天腐攻擊 機,改裝美國奇異的無後燃器F 404 發動機及更先進的航電裝備 ,使得整體作戰性提升了30%。

2. 麥遊詢升機公司的 MD 52 NOTAR(無尾旋翼)直升機 OX: (間2)此型直升機差世界上 第一種報尾虧買直升機,其股除 傳統的尾旋翼設計。在尾胴內使 用低驟噜戴循環系統,進行反力 矩和方向控制,水平而的最大爬 升率與79公尺/砂>幾大實用 升限局6097公尺。最高巡航速度 爲 230 公里/時,最大航程 373 公里,最大耐航時間得 2 小時。 NOTAR 系統的最大好達是比較安 靜、降低飛行曲工作負荷,並治 除尾旋醇在地面對作業人員所遊 **似的清在危險。**

3.太平洋飛行服務公司的李 爾噴射 35%。此樂拖靶機可拖放 一枚飛彈狀的飛靶,在母機後方 2000呎處,供空中/地面單位射 擊脚練之用,拖靶上的機器可報 告彈藥是否命中,若攻擊皆未命 中拖靶,ooo 放便對射擊的精確 應繳出完整的距估。

4 捷克Aero的L-39ZA/MP信 天務式教練/經型攻擊機。這是 採用西方裝備的改良型L-39第一 次在92 受測从太原中出現,客 戶可依自己的都要,選擇不一樣 的西方公司的航電產品組合,再 於由Aero與各廠額協議裝配在飛 機上,與下可掛載包括導引或非 學引炸彈、火箭彈和副油箱等產 2425磅的各式武器。機上還有一 門攜彈量 150 發的23公應稅式G-





Sh-23 機砲, 航速可達 389 節(700 公里/時), 航程則為1750 公里。

5 英國航太公司的鷹 100 教 糠機。

6 駐日本岩園等地的美國每 車陸戰隊第 115 攻撃中隊 F / A-18大黃蜂表演。

7 印尼國營的(PTX飛機製造 公司的 CN 235X納輪螺旋爆運輸 機由於此型運輸機器執行定點空 投之類的任務。故低空、低速機 機性能的要求概高。當飛行員以 極小的迴轉半律。低速迴繞表演 上空。其技術構是令人激賞不已 。

8 中共單審 8 型(I 8)教練機。I 8 是由南昌飛機製造公 時和巴基斯坦合作發展的新學教 練機。這是它第一次在海外公開 膜示表演。所以是歌所獨目的做 點。可情因將尚未完成全部的試 我工作。所以整體的飛行表演並 未像費 100 和1-39都般特彩。

9 美國海軍學戰隊的 AV-8B 確當進度/短傷起降戰機。此架 是由美國麥道和英國就太公司合 作發展,在飛行表演中,除了展 示其高速飛行直接轉變為靜止髮 翔的能力之外,還表演後退原地 譽朝轉動以及懇類橫移等動作。

10、捷克 Let 公司的 C-410 小型客機 · 它是一種使用渦輪螺 獎發動機,可數19名乘客的小型 運輸機。

11. 獨立國協員聯失設計局 設計的 A 40 信天為兩楼噴射運輸 機。選是它第二次在海外公開。 其原始設計是一種海上巡邏/反 潛作戰飛機。目前只有2架完成 。除了展示的這架之外。另一架 則在黑海地區進行惡劣海象的起 降測試。根據北大約組織或哨機 的空中觀察報告。在黑海測試的 A 40。具有在決高 2 2 公尺海象 中起飛的能力。在大會展出期間 ,英國國防部證實有意購買 A-40 以取代英國最家空軍現有的33架 學縣 MR2 海上巡邏機。

+)

13. 澳洲農家空軍輪縣特技 飛行小組,該飛行小組是由澳洲 皇家空軍西澳中央飛行學校的空 單較育時組成,使用的飛機尼是 聯士皮拉托斯公司的PC-9雙座教 練機。

车外解態展示區參加解態膜 示的飛機共有63架,包括 EFA 和 咱流41兩架全尺寸模型,其中最 受人注目的便是美軍軍方現役單 位抽調至權宜機場。支援美國廠 商在此地大作宣傳銷售。美軍軍 機會展者包括F-16、F-15、A-10 LH 60 × AH 64 (■ 4) → OH ·580 · SH 60 · E 20 · F / A 18 、 AV 8B 和 AH-1∀ ○ 遺憾的是原 本會到會場的 F-117 職形戰鬥機 最後還是沒有出現。此外,達梭 **飛機公司此次唯一參與室外靜**觀 展示的是一架隼 900 (Falcon 900) 應務噴射機。英國航太(BAe) 則多出BAe 100 和 800 范 務機、BAe 146、ATP及」31客 機,以及一架鷹 100 教練。印尼 國營1PTN公司則展示 CN-235N 運

。 報*等*

輸機、CN 235MPA 海上巡邏機原型機。

會場中央的第一架展示機, 是最近禍事連連的 AXX 戰機(閩 5) · 它是由義大利航太公司、 航空器公司與巴西航太企業組織 所合作發展的輕型攻擊機 • 2 月 初曾在義大利境內壁毀一架,接 曹是秦國宣布延後採購來 • 使将 AMX 自1984年首次試飛後至今仍 未能獲得國外訂單。 ANX 左側依 序是迷克的1-39ZA/MP和 L-410 以及中共的 [8 教練機 = I-8 習 計在1992年10月完成所有飛測項 目,不過目前螺旋飛行測試仍未 邀行,其除了可搭載機內燃油10 40公升之外,兩翼還可各掛一具 250 公升可抛式副油箱。最大航 程可達2250公里,最大滯空時間 則爲 4 4 小時(加掛副油箱) ●

靠近棒宣機場貨運大廈的停機坪潤有8架大學客機和運輸機 展出,分別是獨立國協的A-40、 An-124 * [1-96 和I歐洲空中巴士 集團最新推出的空中巴士A340, 以及兩大世界使用客機生產公司 ,被音及麥遊公司展出的液音70 7 和 MD-10 客機。

室内展示今年的亞洲東大県 增加了室内展示場地之規模,除 了原有的主展示館之外,另有 A

一進入主展示館。可看到左 右側皆是新加坡展示區。包括新 加坡造船蟹工程公司(SSE)。 新加坡技術工業公司(STIC)、 新加坡特許工業公司(CIS)和 新加坡航太公司 (Sac) - SSE 的股示重點是和德國魯森遊船廠 合作的勝利飛彈巡邏艦。目前新 加坡海道的第一線作戰艦艇,都 楚由 SSE 黄黄糖澄● CIS 公司展 出的槍械包括有無敵 100 軽機槍 SAR-80突撃步槍、點50軍機槍 和40公庫檜榴彈發射器。另外在 會場還搬設了一門 155 公康FR-8 8 柳菊跑和一幅經性能提升後的 AMX-13 SM1 脫車車身 (無砲塔) : SAe 包括有 6 個 子公司 · 目 前正進行新加坡空軍超天權攻擊 機的武器投射暨導航系統的設計 工作,並爲委內瑞拉空軍的CFS **联機進行航電裝備更新設計工作** ◦此外 Ske 選與法國航太及中國 航空技術進出總公司合作發2120 L 輕型直升機。

两向內走,便可看到各大航 太製造廠舖的展示價位。美國的 發展廠商數量最大,大約有 170 家,幾乎所有的美國國防軍火拳 包荷,將在會場設有糧位。如麥 道、林斯、貝爾直升機、格魯曼 、格內科技、奇異、洛克希德、 洛克威爾、護衛、麥道公司是美 公司皆設有糧位。麥道公司是美



國境內最大的國防承包諾及第、 大簡用機製造公司, 該公司條製 造各型作戰用飛機、賭用客機、 直升機、太空系統和飛彈, 同時 遊製造其中的電子系統。

麥道在過去20年當中,已成 爲畢世閒名的作戰飛機和電用區



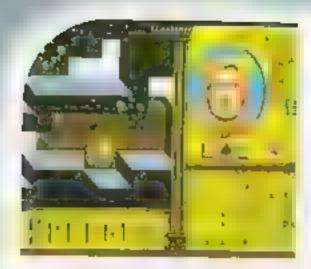
· 作名的角叉尺態飛彈和距外险 攻稅彈(圖6)也都是麥道伊意 之作。去年台鄉有意收購麥道姆 民鄉內的40%股份,在台灣及 隨場引起了啞然大波,爲不顧意 從事中網合作案評估小組的評估 作業,麥道甚至在展覽期間召開 記音會對被音公司抨擊台期 遊合作案提出說明。

用此型發動機。法國航太公司飛 彈部門在會場展出了各式飛彈。 包括 MM 15反艦飛彈、 MM 40飛 魚反艦飛彈、ERYX反戰車飛彈(308)及在波斯戰爭中表現良好 的 AS 30雷射導引空對地飛彈。 法國最主要的飛機製造公司一選 接。此次的宣傳生力仍是幻象20 00戰鬥機,目前已有3種衍生型 分別是幻象2000-5。幻象20c0 D 和幻象 2000 S 三種。位於中 展示館右後側的荷蘭福克飛機公 可。此次不僅數出 3 架顯克50部 翰機給台灣做馬總統專機。並與 中國大陸成交了 300 架碣克100 噂射客機,所以相當吸引台灣參 製者的與壓。

(劉文轉載自全球防衛雜誌 4 月號)







在大星 第 個征服北極 的實驗家皮亞利可以告訴你他對 火星極地的探險、淘汰火草卡点 基負責在火星上重遊太空船: 專 偶不久的居禮夫人可以較專你如 何磨理放射性的物質:重腮的麦 **电生對人軍上的科技下了一番研** 究,他仍然与高头直避電的適用 問題和畫斯片對不會眼:唯利是 腦的報業大亨,黃色新聞的礼品 **将麻ė。绿粉炒也在火型上扮演** 起古物收集册的角色,更精采化 **匙,在夢的世界中終其一生卻** 直無法證明第九行星存在的天文 學家稱或單作整確性發現了其主 星的存在,于古概率的作者》G 咸屬斯被智不見作植物攻擊 多 李要求你幫他《成世禮主義的第 一步一一財產均分,無克吐温夢 你幫他從密西西比河上找回失落 的文稿:靠著一把》1-60機構,聖 **香彩死了所向無敵的火星除讓**家

如果玩者能帶著對近代史的 了解和一點點想保力,你會發現 火星之旅是一本立體的歷史書, 裡面的歷史人物正邀你與他們 起在火星遺個奇幻的舞台上共舞 呢!

拿到新幻想空間「時心中小 晚融擴七上八下,超緊折糊 包裝,追不及符的打開 computer , instan 這個令我這毛頭小伙子 面紅耳赤的節目。一開始照著回 答年紀是多大。回答想當然而是 18歲以上的成年人,終於可以從 人遊戲了。

運動」結束後。想想應該可以 到其他地方走走。一走出兩吧! 奇妙的事出現了。某里的第二生 資料。

機關同學在那把眼筋接空都 小知該如何是好,經過「四個小 時 · 大伙只得路载了, 一哄而散。 。(引及才知道可以坐計報車員 以代書符件名)

/小狼





抽筋。兩形的白了。 總而實之,提個結局和結 與一一的接好而,你你干萬一定 看一看,不過再氣子次未絕太 了,建議你到BBS上拷一個逃 哲比較好。最後。就你「快樂 不得了」。 註:簡參等「來

爱的协康舞、晚景瀑览的瓶。

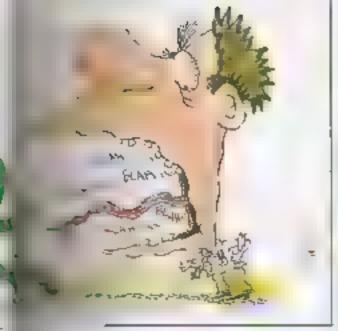
之前,已經氣器心脏自決工。

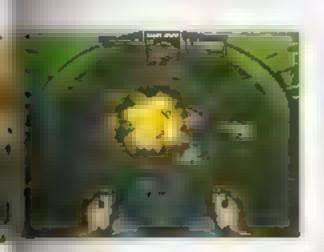
迫精婚的勇士和李翀的勒翰

/看海的男子

/ Dips







一等將II.這個遊戲的聲光效 每學已稱人所公認。這裡也 每數子會這個學戲的是遊戲

第二代中側 | 次出現的油料 電 13 4 m 號的名稱亦有其做 「14 d e z / 5 英戚阿拉斯加輸管 べ始。 面對威廉至于極映 声生 整西元 1989年 3 月 24日 一起 基整生版 取勘原 油洩漏 こ 年 经 送 組 輸 之 名稱 (Exxon

等代在聯邦內的反叛組織》一 · 体名縣來自歷史上》 · 体沒人,亦即金人。 · 作成,亦即金人。 · 作成,也可作「使用漢語的民 · 作為機麼)被蒙古人所統 · 作為後用文化同化了蒙古人 · 作為後用文化同化了蒙古人 · 作為後用文化同化了蒙古人 · 作為後用文化同化了蒙古人 · 不為後用文化同化。 · 不為後用文化。

/ Ares



從知道什麼叫做PC的時候。 我就被一個遊戲所深深地吸 引國王密使 (King's Que st),以當時的技術水平而言。 是個了不起的成數,相信很多就 家也能够要作Daventry于關聯遊 的歌趣吧?

對於我們來方人而言。要 拿到這類應点。可處不是件容易 的事啊!你



等右盼,期待已久的銀河飛 將日一特別任務 1 終於到手 了。一路意戰下來,我打敗了海 盗,拯救了身陷險地的 Paladin 。 發死了勝敢再度來犯的手下敗 將一一下makhath 的表親Khass ra,現在終於到了我得面對X:1 rathi。 廳太的攻擊艦隊的時候。

的入件教出生入死的 Subre中,哪也不同的面對兩艘Fralt bra 的挑戰。哦 | 不對,那兩類 程大的光學是什麼? | 啊·····。

光緒了這個任務我就重覆就 了十級顯主經過至四個小時的審 戰中隔眼節紅的我整於完成了怎 ,可是我仍無法揮奏那可怕的整 整一一減一架裝甲薄額的 Sabre 而對四線火力强大的flothri。激 付兩般會追擊戰鬥機。

以反物質互炮為防空武器的 fraithra。本來不可能對戰鬥機 進行瞄準、射擊的對關武器卻追 打起小小的 Sabre 來,以遊戲中 科技背景來看不可能的事竟也發 生了?我可以接受狡詐的人工智 想,我也可以接受敵方先進、又 力强大的新武器,可是,會作弊 的電腦?1 近太過份了吧!

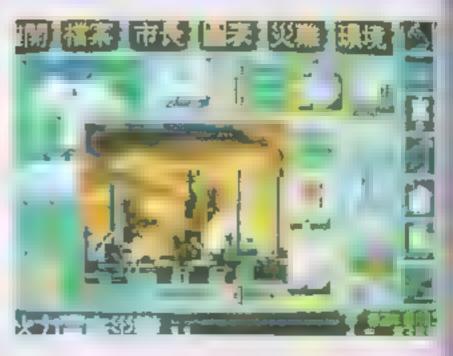
/ Dips



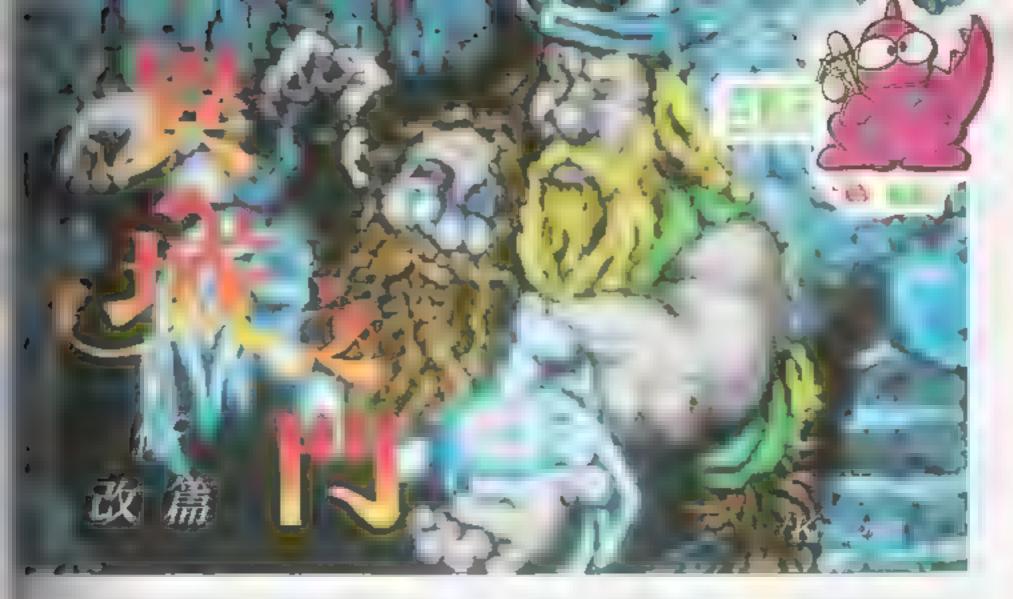
資策科技新作 敬請密切注意 ……







软理同餐:取引统分工;五



₹ 2 門屋被遺忘額 - 光錦 部曲 - × 4 遊戲 - 開始 To 1 OF String 抽 半岛的装储和金钱 與 下偷藏在枕 □自食幣 □ 雖 **扩散,但是原伍的** 曹 匙太躺了▶即 **針付三個卵具有 7** - 也是很容易 一批特别公佈會

料檔條改法,並祝各位 玩家早日逐退邪惡勢力 的入機 =

一 龄 先 準 入 遊 戲 * 並 **都存一個遊戲進度。再** 退出回到 DUS下。進入 PC-TOOLS + Made CHRDAT ×× SAY(註1) · 附 表即爲各位址所代表意 発り

而爲了讓各位在戰 門時更容易獲勝。特別 公布怪物HP的修改方法

■ 怪物的資料是放在場 $ON \times CHA DAX (\times = 2)$ ~6),伊物目前#P是 在下一個怪物名稱哪一 爾字前算起第五個位坐 - 然後此怪物資料中有 爲另外二個值是和此位 赴的做相等,第一個做 即爲最大即值 *

人物裝備是儲存在 CHRDAT×× SWG(駐1) - 裝備重量規提由下 一個裝備的狀態第一個 字(Y或N)往前實第 十個位紅印酸裝備重量 如果沒有 Yes 或No: 則以名稱第二個字符前 算第九個位址即是。





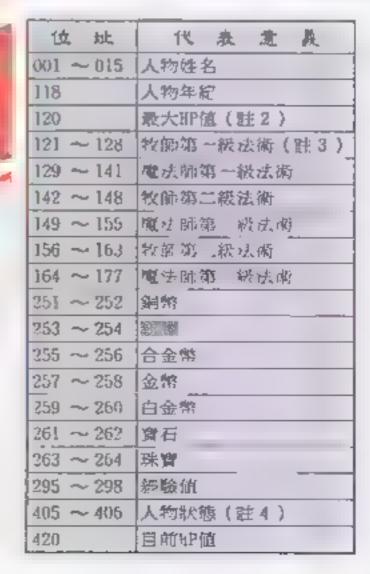


真 個×爲儲在

景好政成FE,以 - - - F 時,在休息

🥐 K 🙃

註3:每一位址表示。 項法術,01表示图》 1~ 」),第 項法術。若改了不能 項儲存時入物 施法的人也沒有用。 胜 4 : 00 01表示一切 0 【、→ 尤其是死亡後 并改即值是沒有用 的。







修改篇

一通送報童「、目的朋友們。對於那個調皮邊 因的避報童,相信必是愛恨交加。然而,因 為自己的聯車技術不夠高明。經常稍做一不小心 就排得四腳朝天,兩眼還直冒金里:或是當你發 快地經過一戶戶人家,車上卻已沒有報紙。新決 施獎「百步學得」的絕招時。心中必定是恨得牙 壞獲的。不過,嘿嘿可在,你「帶本」的機會 來了,只要稍做修改一下程式,你的選繫者可 以數情地聯在大街小巷。成為樂績頂尖的超級 取集的逸級量。

厂 修改法

FOR PETODISMIFIND DEL * A. LICEN

一人数無疑:

88 87 11 3 77510 90 90 90 90

▶ 报紙無限。

FE 8F 30 [57/Per 90 90 00

/老猴

1.最好要有戰士型的基本 隊員(戰士、快害、流過者) ,身上要有魔法長劍或雙手巨 創和長弓及昆钩的箭。

2. 平時應先配備長弓和箭

3 在戰鬥中有需要的時候 中先採用自己操機的方式,如 集生命點數是物應付數人 次 的攻擊,就移動至敵人旁,用 長劍攻擊。

4.攻擊時直接接 [0](Qurck) 膜電腦幫你攻擊,在動作訊 息一出現時,立刻接下空白鍵 抢回控制權!可以發現這個除 負還可以攻擊,並且敵人除了 挨打之外不會有其他動作,例 Advanced Dungeons Dragons



一無限攻擊法

如恢復生命點數等。因此可以重覆接Q1、 空白鍵直到高與或嵌入死而將止。

5 在被国之前最好先自己移動至產當 位置。因爲攻擊之後,不論有沒有移動, 在此回台的移動能力會喪失,發非此 隊 員的動作是幫倒地的隊員包紮。才有移動 的概會。

6 此法可在 回合之內殺死生命點數 大於你數十倍的怪物,但因為只是一回合 的動作,所以得到的經驗點數只有條物的 生命點數乘以怪物强度的樣正盤。例如一 雙尼斯米城中的巨魔(Trul) 生命點數72,一次消滅了它, 只有144的經驗點數,實在了,不過在初期又缺錢時,消滅 雙有200金幣左右,積滿10 幣之後就有人可以升級了。

7.打得愈久,經驗點數多,如果不是迫切需要,有不要使用此方法,以免除你飲的樂趣。如果要特別練介戲,做外的山丘巨人(h) Grant)非常不够,一次生 工物、就能拿到1000點在不 經驗點數,提升等級非常等。

8. 為了防止遇到一次(*) 之後就用光了 100 枝箭的体(*) 。配得用 HALVE 的功能先来(分成奇數枝再裝備, 医(為) 是射出極枝箭,所以會有用 枝箭變成 255 枝箭的效果, 不用再購買任何箭了。

/ CNOIZE

班 那 那



91 >

□ 武县撤海只要令权利針即可解疾。

**** 空初地:

_

全演時刻如為。例如分量,

上取決於他們的憂致。而不是訓練

2. Back ESP 特依廣病嗎?截一數 Sideson 吧!

.



一快速移棋法

/ DRAGON

至試試, 看滑平時腳步 建凝的胖將軍走快時點 否有滑稽的動作出現呢

要特別注意一點: 本方法僅限於移動本人 棋子時使用,在吃棋時 移動是「嘸路用」的。 而且按鍵時間不宜太久 否則電腦是會「抗談」 的。



位決戰中國象棋的 **台 祺迷們,當你在和** 電腦對భ時,是否常因 忧闷的思考時間過久(最短也要 分號)而色 得跳腳呢?但若是在中 途强**追電腦下棋**,又太 容易獲粉。玩起來就一 點兒也不刺激了,進該 怎麼辦呢?

在玩家們的推敲琢 搬之後,終於發現了兩 全其类的方法, 那就是

快速移棋。方法是 在設定移動位置後,同 時接下門鍵·現在啟動



信玩過像各貪天地

村日。及臺域傳說這一 類 RPG的 玩 者都名 著相 间的困擾。那就是敵人 的出現太阳繁了,走不 **到** 雙步便進入戰鬥畫面 5 吞食天地還好,有守 **護之煙可使用,低是要** 域傳説就沒有這一類的 實物了。以致要四處舐 **逛和探客地形都很不暇**



避败析

側。可容的是・型域側 脱海一個不用實物便可 避閒敝人的方法,待筆 者慢慢道來 *

在出了村港, 進出 桐八,以及結束戰鬥後 只要是走了13格以上 便有機會碰上敵人。 這就是說。在上述情况 下,走 #格之內均不會 遇上敝人。接著:在走 到第12格(或以内)時 · 按下 INK鍵 1.現 主題 甲,連接兩次 ENTER 雞·再接 ESC 跳出,然 後再走 12格, 按、 INS

不断地重複上進步 驟,你一定覺得寄係, 怎麼全世界好像貝剩我 一人了。

要注意的量,由於 按署某 方向鍵 小放。 會使人物自行移動而算 不滑格數,閘時也不易 停下來。所以選起一步 一步按峧铲。有了此一 方法後希望各位玩家能 早日踏過六大州・発成 最後任務。

WAYNEB



泉顶嶙的附近,有 **在**許多的泉水,也就 是那些可增加防票力、 刀量等 的骨套水。正 喝得不亦樂乎的時候, 啊!與是糟透了,已經 到夜黑風高的晚 已,過 了今晚之後,就會變回 交關係・第 歩對付此 法有密招, 趕到雕你最

近的 個小細內,在2

進入XX酒店,然後就 ,复拨,帥吧! 開始做你喜歡做的事, 註一 你可以在某黨的 像百貫食物、體聽謠言 等 ,等你都糖完了 之後・就難開酒店・仰 -天 看,已經到了早上 了,你所喝的泉水效力。 非但沒有消失,還有你 去神殿内所「掲載」符

來的「實物」也不會消 失,最好的是你 腦用的 人也不會跟你收錢。餌 00a~2:59a之間 是 擊多得,好處多多

> 酒店內設立「御 易浮標」,在你 **新在的地方也設** 立一個「魯易浮 標,▼如此・就 不會浪費你費貨 的時間了。

胜二:在每個顏內都會 有「魔法公會」

> 不上酒店的時間 的話,那另 個 辦法就是在4 00a ~ 4 : 59a 之間進入魔法公 會,一樣很有效 果。

,假如你真的趕

/李卓融



上級肌出版。只 11.22、约技 12.22、数代或

1 首先呢,各位必

S. A. S. B. W. A.

心心般軟理)。這模要批到一 內話: 我方的無能 時職報,以金能跨 入來(1號批報)

* 隊月正元

型以下的級人 を対し、 が近戦・関係を がが、 がが、 がが、 がが、 がが、 がが、 がが、 では、 できる。 でき。 できる。 で。

> 士啦, 现在搭乘 餐, 敵人敦到時



心定會降飲為瘦安據就 作。別色書發中水收執 攻擊,作於敵人排進代 作官。 中觀門戰

概門裝開的師, () 要注意數人出現在服期 前方,立射發出麻痺乳 冷擊 2號能氣的特點 足声戰時前中集高)。

3 散人中了麻蜂泉, 就只剩下滑翔的份了。 等一下1 先脫離鄉門 啦, 學能在 起, 轉來轉去是报危險的 。等到能無一恢復, 再把敵人引進來,送 他一配麻麻氣,明他

去沪等 恢 趋 地

4 5 数上場了!然

作不能以麻痺五德蟲敵 龍時, 6 的空騎也不斷 间"就'Enormy Orashes 1 · 世世紀·默尼生 提大你保代總來越安。 不 曾一成了任務(兩 現上即上等 但說。

5 將什麼 學與終傷力的,麻痺氣部 是別館的已經快期 2 個館間。實際查

? 抵簡單·酸龍中 了你一記麻鄉氣後





040

試試看)

道招心教技威力领

, 只能尋糊,就好此是 類使著地面學素的難





從軟體世界田了吞食天地。我報 天都殿腹窓食。投入碳關的行列 • 但老是被人用計,而慘遭失敗。前 不久軟體世界雜誌中有人物的修改法 , 我立刻嘗試餘改,但仍有些人無法 修改,經過苦心研究,終於發現有一 **些人的戰力和智力中間會加入一個値** 我看過的有FF或3F。並且證發現兵 力的位置是在智力的後面。最好的解 决辦法是先找出戰力, 再向极投第一 位或第二位來對照智力。即可找到此 值,並且也可以對照兵力。

例如:對對的戰力一智力和兵力 各端 187 162 399 * 16邀位分別是 BB A2 01 8F·如用雜誌上的方法 必定行不通、若用在下我的方法、先 學校BB · 必會先看到在SECTOR 000 ,位址赴 290 的地方,向後對顯第一 位是FF而第二位就是智力的位址。再 後一位就是兵力了,遭要特別的注意 一點,在密碼表上人物的兵力不可修 改,如果修改了,那密碼表稅沒有用 了,想必各位發燒友看了都應該懂了 吧!

另外我發現錢老是不夠用 • 尤其 是購買武器,花了我不少錢,於是再 收開出PC TOOLS,權過兩天時間,終 於有了結果。請各位發燒友慢慢觀實

[PS:別忘了大於 255 而小於65 535 的值,後面的值要調到前面]

由 286 至 303 • 每一種道具各佔 兩個值,全修改成0000。

道具部分:

/AH

陳右銓

> 上售改過後,所有道具私武器 都免錢,夠與了吧!在此順便給各位 一個很好賺錢方法,那就是將一種訓 器價格的修改值改成00000。 再將將領 的裝備全買此極武器(除了自己本身 **料要的武装外)、储存遊戲遊燈後,** 將原來的條改值條改成PFFF,再進入 遊戲後,將實到的武器全部實体,以 五人來算的話,大概有一百多萬,因 省錢又省時,爲了不使本遊戲失去學 趣,猶各位發達友獨量在危急時才但 改,再會。

增重:SANGORU. DAT

Seet at

· 化化 株 池

排列中

印显大理

食玉盔甲

正视医甲

树木市。

观 褶。

調誦五

銀蹄鱼

外州强

乳物的品

限報頭長

人种的蓝

왐 fig. 17 [Y 修设值 120 子 218. 2.9 OO(H) 加州 220 220 one 於明 222 223 0000 提 独 224, 225 0000 表示 226. 227 ounc 马尽蚁 228, 229 0000 232 233 ()Ono 低月カ 234. 235 0000 他果 238, 237 0000 **ER 35 节** J38, 239 0000 F B £40, 241 nggn 还 丁十二年 1 242 24.3 0000 度(星期) 250 257 0000 調養甲 259, 259 00000 17 鱼甲 260 - 261onon-

262, 263

264 265

266, 267

268, 269

270 271

272, 273

274. 275

276, 277

278, 279

280. 281

282, 283

284 285

0000

goog.

0000

0000

0000

0000

0000

0000

0000

OURD D

2000

nono



□手冊上所說的,我轉換 型使用搖桿來操作。保證 「自信。本遊戲的難能的 「每不遊戲的難能的 「每不過」,在人 「可能性」也可能 「等」。「有 Gamo Bester 「確定」「有 Gamo Bester 「確定」「有 Camo Bester

本遊戲來說,「雕性」 「重要的一個四層。尤其常 Team Game,由重聯

資料、屬性 ,說是或 達。如果依筋守住器來分 (Attack) 較需要加强的 度(SPD) 、體力 (P-智慧 (INT) :中鋒 (學的與是積極 (AGR)

(ATT)及體力:而後衛 則整投擲(THR)、糖 : 至於後補球費(SUB 二學性、建學及體 = 「所有關係」

飞腾的静脉局 计非

* 採收庫所服備

· 生計後日不動,此時 产,包手往不要作用 断, 查則球一定會被檢走。先往 回跑, 引誘射方前练主力, 再利 用時概將球飾過中場, 直奔球門 。此戰衝能遊開廠方主力, 使我 方餘萬可以從容離球。

在手間後頁有提出一些十分 有用的砂藏。例如球場上所設的 作《報告部刊》推《《新日本的文 去控球權:但相反的。當對方企 鄙利用它們加分時,也要知道把 **辉時機。將球奪將。手冊上題有** 提到不要持球太久,其實根據策 **春變驗,只要技術好、時機對。** 持久一點無所調,稱常傩球反而 曾給對方搶球的提會。所謂技術 好,整指你的操挺方式而言,在 這種提供。個有效的運球法一 8 形跑法。拿到球後,向球門衡。 跑三阵步便拐一次营。如果軟人 在所方凝擋就往回跑,兜腿大腿 把他引開後再向前衝。同時要注 **芭時機是否恰當,如果追你的敵** 方隙跑的比你慢或一棵快。 船你 可以帶他多續幾圈,還可以順便

搜到雙寶物;可壓如果他不斷的 你接近「滑樂」。不用想。快速 球吧!

通常一個即想的球局應該是 這樣:疑球時即利抗得,脫難說 戰後使用 8 形的跑法,等庫線分 數相差20分以上後(當然是繳了 20分),便可開始推時間、搜集 定手中的球疫有數值的應應,也 就是身在中場,與有數值的應應,也 就是身在中場,與自該值的數值 數人向你包閣。這時你便可大力 動在場中左右來園,但你赚個的

實際員是很好的傳盤,遊戲 一開始你可以選定一個電大頭, 作爲營換用品。別在他身上設費 一分號,到時候再換權。

寫到這裡也整不多了。想我 為了拼出這篇秘技、從寒假開始 。每天獎菁世春、寢寢忘食、連 寒假作樂到現在選舉白紙一張, 如果再寫下去,開學具有等舊被 「逐出師門」的份。 OK ! Bye ! Byo!

* ** ** ** ** ** **

· 加工過了本业技术的"指云 邓显 長久的電話和世件 轟炸)。

○ 容成了却引现數十段融→本計算

机就是拯救舱鱼王的墨佩人物。

Annual on the fill the A fill the 例如 1 1人 1 股股本人物 10



$\subseteq GEMINI$

現場ち た f 1 1 mm * A & b h & 10 %

160 , 44 4 5 5 4

咸市 人名贾尼特

17月1 光原源明。

跨了我想视病 医舒丁二烷 2 日时期 4

* 141 × 42 4 7 14

唯丰密特技品或先列工作的 簡係 "火" 机水厂工价助技

D. A. do - A M. F. F. V.

100 15 的任任的元子

那朝即門上有在水池過果板 主义,魏翰我张建诚啊《开照 装做就可以加了。

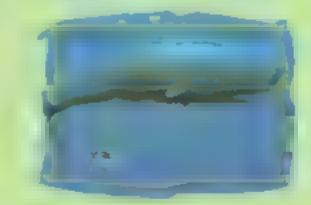
足齿可以动物内就则形品能 - 46 AP A

to Entire exterior at at a 等列收主应到他一流(北方 門走的桶子將。我就知道紙 在了纸了《石圪维》的秘格校 ,就可以上也产私勉一件玩 水、再避水舱舞鸡树水当的 显想开玩 : 我看到搬产上店 能弊规和秘统起张了。

◆ 月 排 您什麼時候開始您的自婚 歷程的呢?

· 写:在De thinnes是传教及《秘 又回来了於是就被明了我的





學會中

侧:在每上外货过去碰上了什麽 10 to 10 to

签:麻胡是没有好 " 只是那一 帕夫容翰的儿观智贯特了我 好友的功文才收拾的事(不 遊也给到了一切不要的面子

問"在海流风水 加田忠义设立 了作脸多华

B 白田 医多种经期重点 发 放 ...

报, 《土地大学成》

种 花衣

ひれよいし ナネイナイ 8 x

175、宝龙运出 《西娜派》 满 多木势压的 人

驾 : 最知得是与陈 也未放心的 一 展用 可作的

才就可以,我哪直的孩子

2 34 1 H

61) 89 x 174 1

I the stern of the A said 二更大 妇。

> 土地 田口书 标机等 个到"准力"了。有了在 统可以自己自由直转负责

門 再选束您又进到了什麽的 图题呢?



- 3 断有程序所谓对为为效 * B. W. W. W. W. -

老 神 思月 銀門 自 內 日 4 43

6 8 5 A T MILE TW A NO 14 3 5 5 8 1 F * K Bult

16 2 2 8 好學因的問故就不是即題

甲及日本中美四股处了以 DO TO MED WELL DEAD NO. 0 1 1

怀顾。拥打不用的电子。 龙是 翻打拍 别的场子。 1. 孩子《窗纸石



不现在在是有一致杂页可以 VAL 2 9 1

門 与文文艺技术为多性的 15 5 用 · 5 化红粉烧色

药"中非相及并打研证电子配可 22 11 15 1 C

がだ!

符号化力更低价格取了电极人等 于一度解可以明晚子的重要 哪是李列。而序了在品档程 親かれまわっ

何"也是怎么在你的地方。

起宋時,突然致一條嚴峻處 。 10在一种自由生物效应的

" 它是如何也人。[17] 5 的口中 97 1/2 m

戊尼在達 斯的地方等有批 ② 依喻的时候 荆梢, 想为就可 Paralle 1

門:您就成在留除中那一部份被 何根呢?

书:获彩版的部份跪敛是最便在 达翰那复任杨水边维总的-我吃一我可是似學了很任時 徐明!

24 [7] -

冬、不審死!只是他訪問 付寶 4 71 7

門一班技術主

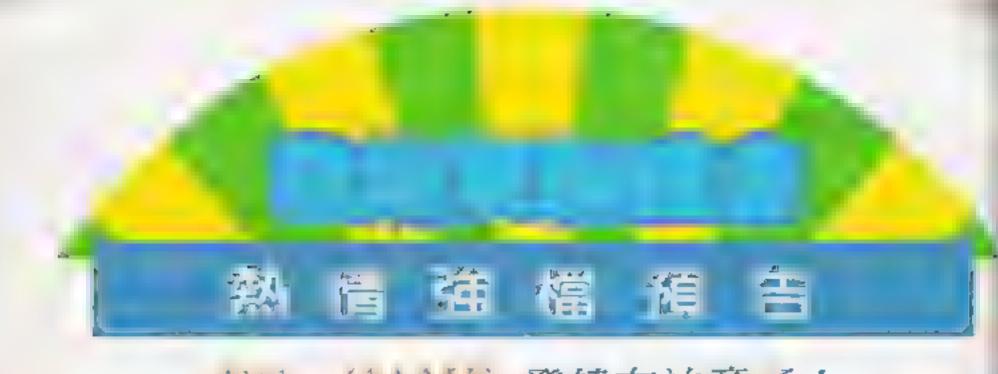
8 你們到來何許才另將我對師。 96 # 9

grade Contract









PC () 發燒友注意了!

OPEC HARD

引爆今夏的熱情



即將於 🧻 月份起於全省



台北、台中、高雄熱烈展開

●簡密切注意●

137 IJ. 411 1000年重想深到5月5块独

BBS站徵人廣告

您想加入全國最大的休閒軟體出版商嗎?現在您就有一個楊會·軟體世界徵求 BULLETI BOARD SYSTEM (簡稱 BBS)系統操作者·凡對全國的休閒軟體有概念者·歡迎報名·我會 將會負責培訓您熟知有關 BBS的系統事宜。

這裡的 I 作環境優雅,有冷氣、冰箱、音響,及充滿綠意的小庭院,就在您的隔壁有閒。 已久的軟體世界資料室·內有國內外最新的休閒軟體及雜誌隨時等待您的瀏覽。

服務課收 即可证 =

量中華民國重視休閒軟體哲報財產權之國家形象。

- 中華民國發展宣行設計休閒軟體之雄心與實力。國內休閒軟體人才的寫作風氣及設計能力。

主等單位,智冠科技有限公司

3 新學位,中報民國資訊軟體協會、能資料技股份有限公司

~ 专方式。

4.4面報升及散勵關人從事体開軟體的寫作與設計,本屬金融片態再次擴大比賽

- 特設立高級組及初級組工個租別。 個組引的差別主要是在於藝金的高低。其 學數勵衍學者 或程度較低者)之翻譯段稿,參賽作品可依作者所自行認定其
- 多數類別及組別、分別投資營養,高級組及符級組營設有以下四組類型,每個

きた一個組別及無別、每個參賣作品可養輸一套 DP 日韓電軟體。

19 AL 大項高差所有管理・標文 か かまちょ を覧 これき きか

取格模擬期 在自然有 衛和 衛用 中 對於人物 智 小儿女性 人

- . 生全

上有實育動作類 联络中提斯·角色有除期·加·厄斯各於有金额數 使原则· 三利律服务乙名及使作二名·其基础方法如下。

- : 金牌模乙名:可得唤金新台前ອ给低其元复。藤香乙原 *
- 2. 但申请乙名:可得现金新台纳度给其元禄。愿应。庄。
 - → 中級乙名 可海峽鱼新台幣×萬丁製,數面乙烷

獎 名 可毒糖毒素 (蜂囊黄豆醇) 吸盖了啦。

普查動作類、戰略推衛期、角色智治等「類、每期各股打金牌獎」組織獎、共和 。名。其獎勵方法如下:

- 市場の名:可導験金新台幣出售元整・勢高乙隆。

- · 字號乙名 可傳播企新台幣發展中報,聽盡乙序。
- 本地区名 可得哪金新台前穿着开整。围崖之座。

九型 創意機乙名:可得獎金新台幣或萬元隻。製盃乙庫。(以上得獎作品將由智麗科技有限公司發行上市,並付予數據費)

一声声格

- 事件 其金獨中華民國關係、港灣居民或惟外事情。
- ◆獻应對參賽掛獎作品,擁有修改備與發行權。
- *等、鉛能單位之所屬員工皆不得參加。
- ▼ ▼ 本品條件:
 - 『 即示率色(Hercules)或彩色之/BM PC 號 100 %相容機型之休閒軟體。
 - **首項尚未發表或流傳之創作作品。**
 - E品無初審入選後。宋經主辦單位問意。不得逐自取消參賣。
 - → ・品岩引穀智慧財産権転紛・其法律責任由原作者自己負責

* 1

· 产生、 使是 医

i j

- X

日進行功事作策。

日進行決審作業。

+七日子午 時學行頭獎與禮。



陳宗甫

地下創世紀



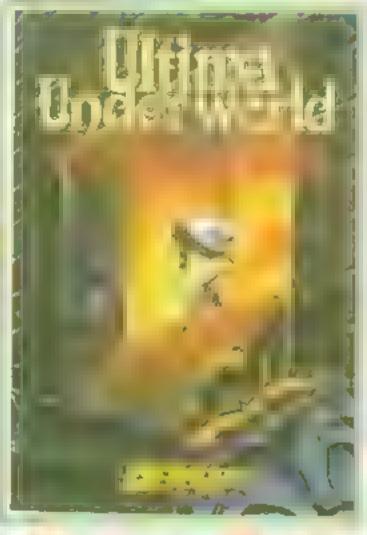
O」的領揮優點在市面上的 二本有關電腦遊戲的雜誌上已 經有很多人購過了,也不需要 我再編出添花:這篇文章是給 在實河深淵中啃樹皮、吃野草 的實驗者們等中途及。

I dLA12+ cal

雖然說這次實河深淵有八 **郁職業可以選擇,偏好肉體派** 職業(如:戰士)的玩家可就 吃大虧了!由於這次實險只有 自己一人,沒有辦法樂其它R-PG 可以分工合作,以至於你 必須精通於「刀光劍影」的面 對面戰鬥。也必須善於施法、 旅傷 * 我推薦巫節這個職業給各 位,我自己用遺伽職業玩得很順 手:遊戲內巫師的體力昇得滿快 的,戰鬥技巧再多熟悉一下。加 上魔法的辅助……简直就是全能 的魔法舰士!("不過……創世紀 中好像沒有道御職業…)所到之 席無人匹敵!

人物的三大屬性:力量(8 T)、敏捷唆(DX)、智慧(INT)之中,以力量最高级等。 力量越大,能攜帶的物品越等; 也就不會發生檢到新的物品。這種終 是一分稱當的。 是一分稱當的。 是一分稱當的。 是一分稱當的。 是一分不會增加。 這到沒有力級 的 的 數學不會增加。 這到沒有力級 的 的 。 。

其它各項技能除了在選擇職業時可以選擇:在實驗途中見到 電音的標記同時使用Mantern,就



狮手 上機篇

其它的技能也都要學一下,但是要精通很難, Picklock · Richar都要精通才有用處;可是為了籌於修理物品而擴雜了戰鬥力,不但是例不來而且是活不久。

Appraise 、 Charm 並沒有什么大用處。交易是換不到什麼東西,而且進又不是鐵路大平。那麼精於經磁也沒有多少,潤! Swimming 較差只不過至多吃幾口水。死不了的:Acrobat 更是沒有必要。想像可以看自己的意好增加。

總而言之, 戰鬥力與法 不要相差太多; 只審數亂妥 球閃電的法師們也別忘了練, 劍, 否則到了地下也層的反應 法虛城會死得很難看。



要河深潮的戰鬥,研家 行兩把了避無法輕鬆應付1就 個人使創的經緣來傳授機招 看1第一招德劍武;第二招答。 式一。

- (1) 善用1、2、3 三儲按 調整視角、不開配角使用 同格式。下視角用刺(Thust),對付蜘蛛、果 一類的怪物;中似角用砍 与额的怪物;中似角用砍 切Goblia、人類);上視 用時(Bash),對付會飛 的怪物。而我最受用的招 是用砍的。
- (2) 趣入戰鬥狀視時,別忘 打開裝有魔法极子的魔法。 以便隨時變換、吟唱魔 職鬥時前先使用Resist B.ows 減少打擊,使用加 sile Protection防禦投 性武器: 當這賴防衛性法

李時要立即補充。快機敵 打好時治療性法衛也不要 ◆譽使用。

武器的長短對於攻擊距離 極大的影響,你的武器越 越容易歡到敵人。例如說 你拿著一把Broadsword對

可能避免。 一次只面對一個敵人,遊 被数人圖歌。在混戰中等 **可能只面對一個敵人?途 要善於利用地形了。門口 幅上都是不错的地形。尤 門口。例如房間內有八 鬼、三個巨人要衝出來 你只要在門口一站。 ***全都出不來了。此時用 基最有效的攻擊方式。 15円欲用劈全部會打在石 . (道門太小了) · 而感 、"的智慧沒有你高,許多 擊也都浪費在牆上而沒打 【装至於位在後方的恶 · 徵拿著投石案隨便亂

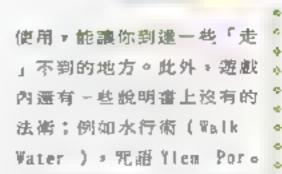
可水中與陸地的位置差
 付水中的承魚、最好的
 就是爬到陸地上牽魚腳
 中的地方用 Mag c A
 射牠、章魚雖然會逃跑。
 是常常會卡在牆角無路

,你沒有被爭顆将頭砸到

与的惡鬼卻被《得滿頭



(1)除了戰鬥性、防衛性、治 療性的法術外, Create F ood 可使你的法師不用帶著 笨重的食物又可以免於饑餓 。 Levitate與 Fly 法術常常



- (2) 冥河深渊擁有史上最强的 自動增獨功能,但是也必須 你在地圖上加上一些註解, 至少學寫出。
 - ①轉榜通往的層數。注意。 「有些下水道(Pipe)也 能通往下一層、很可惜是 單向的遠也要標出來。 ②因質取關係而未拾起或 表下物品的位置「我是打。
 - ③聖者的標記、特殊的物品、人物●

一個×表示。

- ●在地面的空位可以溶上 特殊的訊息、新發現的Mantra …等等。
- (4) 這次聖者在冥河深淵中李 與西钦不用撥() 會扪美德, 要獨心的是選集西的所有人 會不會來找你算帳1可是當 你看到比你現在使用的選婆 好的武器、防具,你到底是



0-

83

88

80

0.

0

360

0

◎ (5) 部份物品用應:

- ① Bedro!! 有罐袋一般的功能,酥眼的有無Bedro-目的效果相差非常多。儘 快去「借」一個 Bedro!! 。睡眠時法力回復比體力 快,所以也可以在睡前施 一些拍糠魔法。
- ○照明設備亮度由弱至强分別是蠟燭、火把、油燈。 心湿的亮度甚至於此法 術 Light 選要亮。同時由 節的燃料可以用一級版的 Oil Flask 重新添加。再 度使用。

- ⑤十字簿(Rock Hanner))可以用來驗碎走道上的 大興石(Boulder)。再 用一字寫較碎一點,就能 過出投石案用的石頭。
- 6門釘(Spike)可以把門栓緊;很奇僅。門栓緊 以後僅物仍然可以進掛來 ? 1

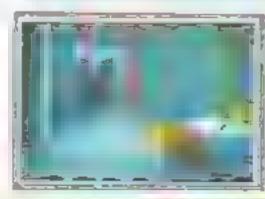
① 罕于(Pole)可以用來 碰達減的機輔。 ⑤约罕可以在水邊釣魚。 可惜命中率極低。還不如 施法術 Create Food來得 實用。

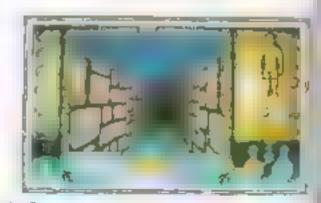
②在地下 層有個惡鬼會 給你一個「嫩蟲婦」的第 地。這不只是好玩而已! 有一位巨人很想咯噌道! 茶果材料 随、Bow , 、 死線絕體 (Dead Worn) 、綠鄉語 (Green Mushr aon) 、 和 (Por

(6)「見人脫人話,見鬼脫鬼話。」對Goblin要奉承、至Dwarf 要准來直往(必要評加點的路1)、對Kn,gbt 图 謝處、對Band,t 包徵評都沒有用,打吧 1、 zard 1 實是滿滿和的釋族,只要這了新蝴鶥就能湯滿了。



hear TIE O 果果去去。 eppa 酔人。 HOLL 観点の Chat 100 10 LOSO 160 16hi Osdil 棚(多)。 sel a 要求。 chek 子所 意思。 (cack 只是非實位置《同》 倫皇。 SUPTE 星的實表。 sacth yethe * 吊死。 zekka 0.20 theseliek 打人、攻擊某人。 sstresh " 给某人知助。 Yeshor click 朋友。





附録 2。 (此附歸具有部份的 Mantra 「僅供參考

SUMM RA	戦門大面的技能
MU AHM	龍法方面的技能
OM CAH	其它方面的技能
RA	Attack
ANRA	Defense
ORA	Unurmed
AMO	Sword
GAR	Axe
кон	Mace
FAHM	Міявье
SOL	Casting
UN	Арргаме
HUNN	Charm
LU	Search
LON	Repair
SAHF	Tracking
ONO	Swimming
FAL	Acrobat
AAM	Paskock











世 問化 。 也 附 玩 家 ,

- "普"關徑
- 努力地經
- (市, 帝國吧
- 世,你夜眼過
- 我?哦,你
- **有於「出脚**

群吧

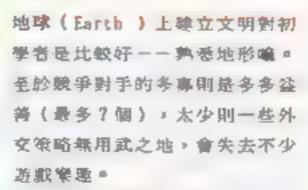
- · 及校今年 4 軟體世界難
 - 吹帽世界新
- 包你看了- 1 抱文明
- 2 章 《竹街嘞。
 - 。 R 五一個 永
 - 7.希侧是件
 - 五根 · 侧初
 - - . n .evc.) 48
 - w 點·動於
 - **育枝巧、健**

可是很有幫助的,週擇在





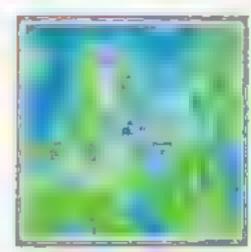




基於民族情感因素。筆者多 华擔當「中國」領導人的重任(



/ 徐國振



選擇首都(第一個城市)是 非常重要的事。所謂好的開始是 成功的一半。儘可能建立在有資 源(resource)的地形上。有特 殊資源(上面有動物圖形)則更



好,避免直接在河上建都,因爲你有一半的機會少掉一個資源, 透可不是在下赛好斤斤計較,差 透 點也許你的文明進展就延後 百年了!

继立前部之後,立刻製造 2 到3個自衛隊(Militia)向外 探勒地形,然後再生產方與部隊 (Phalanx) 防衛資源(要有新 鋼 Bronze Warking 技術)。通 常 2 位就夠了。在食長級中。— 開始便有50元可資利用,不妨用 來加速自衛隊的生產(生產視窗 中重少有一個資源才買」,為什 麼要生產遺種「脆弱」的單陳? 其實他的功用可不是用來打坡池 的。他主要可用來:1 碰運氣。 聚现村落 (有小房子概能的地形 》常有意外的收穫。2 儘快與其 他文明接觸。可以交換知識或威 育一下他们。



φ

ψ

9

φ

ψ

٠

講老實話,玩會長級時由於 **發展科技、文明很容易,可以說** 閉著眼睛達要發展的項目都沒關 係,不過大數而言,好戰份子可 優先發展車輪 (Wheel)、文字 (Alphabet) →石工術 (Nasoh ry) -+數學 (mathematics) . 如此即可生產占製車(Chartot)、石弩(Catapult)・造二種 是初期火力最强的攻城利器;至 於愛好和平者可以先發展陶器(Pottery) ~ 新銅術 (Branze Working)、文字書寫(Writing)等,如此可生產穀倉(Granary)、外交家(Diplomat)、 画書館(Library) → 對於增强 經濟 • 加速文明發展幫助很大; 如果你想要均衡發展!可以透過 與其他文明交流科技。欄有上述 ● 脚文 總 章

貿易都市通常在海洋附近, 少數豬在金礦附近,適合生產移 民(settler)、藥穀會、市場 (market place),爲關庫收 入之主要來源。

w略型都市必定是指與其他 文明接壤的城市(稅通常是用搶 的)。蓋兵勝(Barrack)是首 要工作。必要時可鏈城牆(City Wall。須具備石工術)。然後



可生產外交家或各式武力,由你

決定採和平或武力外交。(在下通常雙管管下。喀。)不管是何種都市。當成是到一定規模(、5左右),最好趣快生廠移民 (强敵環同時例外)。一來可採 解人口壓力。二來可用來開製品 連地形(ie[])離紙平原、 (1)納設道路。[])上陸特

如果行有餘力,儲快在都1 間建立道路,不但利於軍隊移队 ,駱駝爾隊移動,也利於日後發 明鐵路之後,脫稱鐵路網的幫助

(清)。考慮優先期發物殊資源(

3.e)煤礦、金礦)・以獲将剂

高經濟效益。



,鐵路可增加50%的生產量 = 上 不耗行動力是遊戲中極初用的單 西。大家可以參考文明進程表。 優先考慮發展與鐵路有關之科技

當城市發展日極成熟時(時間大部份已開墾),經濟實力之是夠建立世界奇亂,在此同時紀 好已有建立世界奇亂,在此同時紀 好已有建立幣範疇(具佛質是 trade)實力,如此當一個城市 建奇觀時,間邊都市可以幫助其 早日完成。在營長級中,使人居 安定相當容易,因此如空中花師 (Banging Garden)、神廟(0



)不用參審蓋,敵人認為 影的英國於金字塔(Pyran 了。它能讓你自由地變更體 不明歷經無政府狀態,而且 直到共產主義(Communi-也現才停止,可說是影響最 。的奇觀了,至於其他奇觀各 、自己寫好而變(「e海標 《總際哲倫奇觀Magellan's on)。



其他文明的競爭、合作是最有動的部分了、透過外



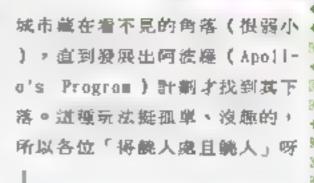
· 立外友關係(Establish y)可讓你掌握他們的動

態(如交戰狀況、科技層次), 與其他文明建立貿易路線(tra deroutes)比和自己的城市貿易 多一倍取益(實行民主Democra cy其差距最明顯)。假設你有個 城市建了二條貿易路線、都是十 6,合計+18。相當於一座大城 正常的貿易量!所以可能的話, 最後關頭再攤毀與你有貿易來往 的城吧!



在信長級的提示中號湖我們 與強權。權務關小文明。這 點在下不以爲數,撤開仁義證德 不談。一個權力均衡(Balanceof Pover)的世界才能符合 仍 們的最大利益。說且初期的對小 文明(如印度Indian、巴比倫的 動對Jon)治理能力都很難。等他 們發展差不多。再一類攻下也不 妙數?如果是攻打俄羅斯城市。 多學收獲不大。

在爾長級中, 敵人常發生太 快辦廣幕其他文明,卻仍有一些



政治體制的變革是項獻具爭 識的話題(一定要革命才能改變 随制?)聚酰遊戲本身而前,转 承主義適合想當「東方不敗」之 玩家,民主政府即可以實現世界 大闹一一 修民第一個 多有紛爭的 **尾壓(人馬環座)・其他液過時** 柳體刪(i.e 共和Republic * 君 主專刪Nondrehy)都是成效較差 的一一知道金字辉之故要了吧! 不過要注意的是城市不大時(人 口小於6) 工不要異然故學體測 ,以尧角荷不了,遣是夙爲罄一 備車牌 * 移民都要占用資源之故 ,除了在暴君體制(Depotism) 時外;在現實世界中, 奧里政府 孫大多數國家所說同, 但在此可 不然,你最好依時勢需要,變換 腹利,才不會發生被自己予民推 翻的糗事。

介紹至此也差不多了,希望



(附近: 南 Presturce)

0

0 0

404400

性 排号	長君	Despotism	念主 3	Iorarchy	基連	Communism
・スラ賞	#]		1		1	
	(數量>人口	時)				
1 談 費	1食物		食物		? 食物	
	来 1 資源(數	堂>人口時)	1 資源		,資源	
8	1		不變		不變	
	(當該地形生	産> 3)				
學程度	E		1		-1	
	(per unit	as home city)	(per unit at	home city)	(per unit	at home city)



下 回・在下將介紹帝王級 贏的策略」・後會有期了」

位:黃旗resource)

※ 假設 個城市大小為3 · 則 生產3個 mi t a 之後 · 再生 產任何軍隊、船拔移民都要一 單位資源。

☆:必須該地形至少有一單位實 易才有效。

〇:只有 Despitism ~ Monarchy 及 Communism 可行戒嚴法(m-artial law),假股在北京生產的單條移到上海,假配在北京生產的單條移到上海,假配將按固維,改變其 Home City: 在民主體制,每一個部隊(含船隻)會使2位居民不快樂,作出可作,故不宜作戰。

政从	可體	制	影	響	表
----	----	---	---	---	---

項 1 🙀 "	共和	Republic	Ri	Democracy
軍略維護費			1	
移民雜談費	2 食物, 資源		2 食物	
W &	☆+1		☆+.	
* 产学程度	(pic and o	of at home)	t. (per unit	ne at home

地形影響表

採礦+鐵路
· /
規成森林
變成森林
變將森林
樂得主要
3M , T
4F, 3R T
F 48
F 7R
成爲森林
战路手势
成路森林
反為森林菲族
3R
BR, AT
7

F ' F) 对食物

R' R w . roe * A

T Trade T %

y impossible

action

EUJT楽性に 的編集手法・思達のな

最專業的編排手法・最權威的業界資訊,最豐富的遊戲報導 完全在本書中,只要有了她,就掌握電玩世界的脈動/

報導毎月8、22日出刊 每本訂價:140元 \$ 11 MARTIN 1 四至五 州州 原味 5 th 153, 7. 14, 7 全年、邱 歌唱 THE R. 7607L 710元

全省各電玩事賣店均有售

●緊急搶購, 手腳反應要趕快哦!

RPG特輯



發善中/售價280元

MD特輯5



再版發售中/售價250元

CD-ROM特輯

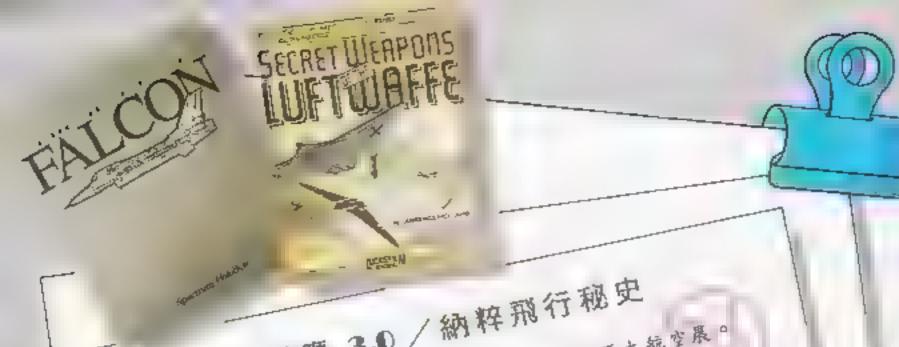


再版發售中/ 書價 50元



帳戶:電視遊樂雜誌社 劃接帳號:11592504

社址,新店市復興路45號六樓



捍衛雄鷹 3.0 /納粹飛行秘史

15個免費機位(含食宿)等你參加下一屆新加坡亞太航空展。 即日起凡購買挥漸推廣 30 或納粹飛行权史即可參加收體世界 所聯辦的大抽變,你可免費參加四天三夜下一屆新加坡亞大航空 展"知性之旅", 選有 200 架模型飛機及 1000本二次世界大戦

即日起凡聯與挥本維集 3.0 或納粹飛行秘史,即可參加抽獎。 珍貴史料圖片樂等著你。 200 架模型飛機及15個機位而往新加坡亞太航空展。 游粉排涂線機 3.0 減納粹飛行核史兩套產品內之回函, 省回每 加抽獎, 還有 500 本二次世界大阪珍貨型料置片集送給你, 先寄 500

1 納粹飛行秋史 4月 16日至 8月 17日、模型機機 100 架、 先送途完寫止。 本二次世界大戰珍貴安料圖片集,亞入航空版7名。 500

2. 排漸推准 3.0 6 月 18日至 8 月 17日, 模型機機 100 架、 本二次世界大戰珍數史料圖片集。亞太航空暖8名。

翻剪下挥章雄魔 30 或納粹飛行極史產品內之回商, 貼在明信 片上註明姓名、地址、電話寄至高雄市郵政28-34號信箱軟雜世 界活動組收,即可參加抽獎。

1下一個新加坡亞大航空展 [5名。〈證明對自理〉(得獎首如 不克前往,可將名額轉讓,不得折換現金,個時因故不克前往,

3. 二次世界大戰珍費史料圖片集 1000本,先寄先途送完寫止。 **視同放棄。**) 2. 模型飛機 200 架。

1 納粹飛汗終史模型飛機 100架,並於 8月 20日 抽出在當期軟 體世界雜誌及 CGW 公佈名單。(並個別通知得獎人) 2 排漸推廣 3.0 模型飛機 100架,並於 8月 20日抽出,在當期

秋號世界雜誌及 CGW 公佈名單。(並個別通知得獎人) 3. 下一圈新加坡亞太航空展 15名。統一於 8月 20日抽出,於當

期款體世界報為及 CGW 公佈名單。(並個別通知得人)



Q□ 主 **10**14 * ij 奇 关 楚 葽

思都沒想過」不過這次來真 的工業和未會兩學信養術觀測 有機會得到是漢之學名。避 有機會別人受謀之學習實見

即且組入時實施未拿剛多德 多作教育機會參加20編集漢 **上身多意見小組》可玩来**。 市前第一手至漢之子之主並 將你的意見列為我們的重要 參考數據 医遊戲上市後無人 再送一季单谋之争 2 如果 你運象不好沒抽中。沒關係 還有50賽業漢之争 2 発費組

凡購買如來金剛攀傳奇 剪下手册封底的小封面贴 在明信片上,胜明姓名 電話寄至高雄市郵 政28-84號軟體世界活動 粗收。即可参加抽獎

5 月 1 日至 7月15日

於 7月20日公開抽出。並於 當期整體世界學獎及 CGW 公備意見小組及得獎名單(

上京 经登上 以



身為一位電腦玩家,大概都會經想過自己 設計遊戲,卻苦於不知如何起步,或是缺 乏其他人手配合。

現在,有一個很好的機會,只要您具有程式設計或電腦繪圖方面的專才,或是在玩GAME方面有驚人的功力。

歡迎您!

成爲軟體世界工作室的一員!



請來信至

台北市南港路二段99之10號3F 中研課 與我們聯絡



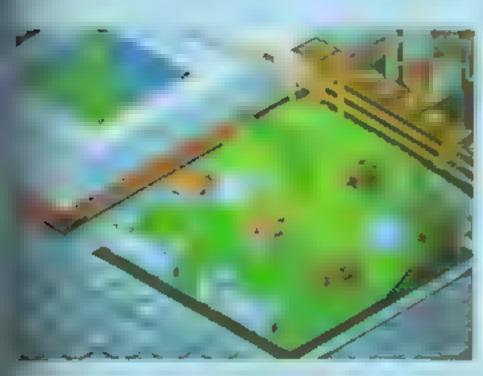
電流之主流。四額

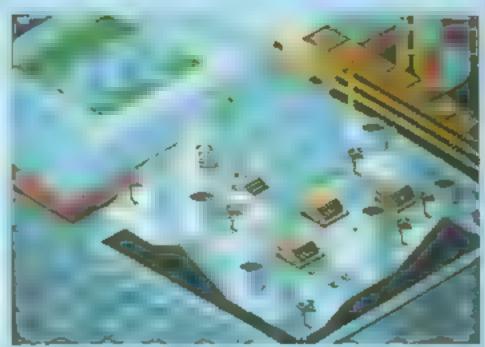
老GAME不一精神站存

鹧 個平凡的人 7,每天受到上有 平肖的黄髯、摄鉴 母氣精健,老師無 茶港,和同僚 拍指點點,是不 種慣性嫉俗。 "舟自己基础 > 打 章把那些人至新"「 ▼ 成焦燥的運動? 音作,具有天生的,镇 東西衛,希望人奏都 すれ作 郷土・職 俊 利的, 前首?如果 * 貫和人, 姚嗣郎 · 上帝也抓狂(从 雪駒上),投手矢 ,、的快感。數具 ,上的世界工



在上中、你摇身 曼成爲歌人景印膜拜的 對象。也就是所謂的「 神」。嘿嘿」你可不要 い得前に好幹、在遊戲 中你還有一位很大而且 十分邪惡的對手, 牠們 領著傳旋。準備大肆模 略你的世界,践龄你的 土地,踩蹦你的手民。 爵丁不讓你的人民就此 從鬼球上完全尚失,你 必須使用剛機「卑劣」 的手段對付祂的人,們 弱射方的勢力,凝聚自 己的神力,再伺機一型 **消滅對方,一統世界。**







整個遊戲中,筆者最欣賞的 就是它的使用介面(User Interface)。玩者可以利用一隻mouse掌握全局,進行一切必要的 動作,非常的方便。指標(ico-n)也會健作用和位置的不同而 打断改變,不會有一不小心下錯 命令的遺憾。

在截面的編排人設計之,也 十分匠心獨選:中央是區域地圖 ,左上角則是世界實體(全地圖),右上角有輔力指標及盾形狀 况取示器(能告訴你盾形指標所 在處的狀況),左下角是一般常 用指令,右下角是雜項指令。

由於指令選項都擺在區域地 圖的四周,將游標移動到上面的 距離很短,不用越過大半個資源 ,所以遊戲進行得十分顧暢,mouse的耗損也大大的減小。也許 有人會問:「證點很重要嗎?」 如果不相信,去玩玩模娶城市或 模擬地球,包集你會被「選取指 令」這個動作氣死。另外,它的 指令大部份都是以圖形表示,讓 人 看就能明瞭其義,大人減少 了語言上的隔間。

在圖形方面,上提供的最高 品質是 320 × 200 16色,在常時 算是中上級的(當然以目前服光 來看就算整的了),不過美工卻 十分巧妙的運用16種類色,都差 出非常綺麗的圖形,以筆皆看懷 256 色圖像的眼睛,因去看看上 的圖,不會有無法適應的感覺, 功力可見一班。

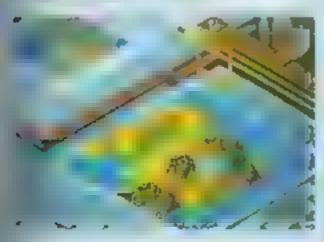
上以45°的别的3D选形來表 進整個地面上的狀況,頗給人一 **他君與天下,一切事務都掌握手** 中的感覺(最近也有一個 RPG 運 甩此3D效果 • 也十分成功〕 • 壯 腰的山獭、流動(或者應接稱之 周「插動」)的海水。和各種奇 形怪狀的微物。隨著氣候極顯的 不同(熱雷、寒雷、岩漿帶)」 地形亦聚善改變。在熱帶中。一 片膏萃的草原及椰林搗曳+讓人 想起夏威夷:在寒帶氣候時,所 見畫是冰天雪地。 一片銀白的世 界,連展子都覆上一層厚厚的白 噻• 煞是有趣:在老型世界中。 真的是噬噬憋氨蒸腾,火缸的岩 **赞從腳底流過,沒有植物生存,** 只有人類在此苟延發喘(真懷疑 人是怎麼活下去的)。





整個遊戲的精體所在,自 就是你和對手神奇的法術了。 最基礎的地表上升、下降到引 大地度。甚至海嘯,應俱全 可以充分滿足你追求完美(护 表整平)和破壞的整望。作者 分用心的處理每一種法術施展。 的效果,就以最簡單的「升地 來說好了,地面會隨著你的指 《衛隆起爲一座山》而非 根柱

子(也就是說作用點旁的地勢也 會處之隆起)。像地震是一選串 畫被和發謝的地形組合而成, 為的結果是一片正洋和 群人 艺母上大喊;「班LP!」。不同 生法術有不同的適用場合,能不 適時的選用在適當的地方,就 雙勝的關鍵。



不過台灣的電信網路品質不 佬,使用 Modea 時獨有雜訊出現 ,而上對此類針顏老無矯正的能 力,所以經常遊戲進行到一半。 突然出现一行趴息:「雙方世界 不符合。」就中斷了,結果選拼 大豐手腳的把存植饰給對方才能 椒礦(以上狀況只出現在善型Y odem上)。如果你推心辨识打断。 遊載,大可使用 Null Modem • 不但速度快。當對方做了一個令 你不快的動作,還可以大嘴:「 ×××」。或者你一步步監查對 手的土地而他東手無策、表價扭 曲,那條優越聚不是兩地對打的 **密毗比斜上的。**



上是一個十分的新概念下的 毒品,所以免不了有 點小瑕疵 。敝闆最面及音樂不談,我認爲 它透有一些小缺點。首先是提供 的法術不构。像引火山爆發(培 特會流出來)、下大雨淹沒田園 、大雅石撞擊地面、外星人攻擊 (太誇張了)等等就沒有提供。 讓人感覺總是顯界麼 點



華有難度的設定稍微將張了一點,簡單和困難之間相差了十 萬八千里。在簡單級中,筆者可 以在十分鏤內解決,困難級卻有 以在十分鏤內解決,困難級卻有 能工個小時才結束的經驗。而且 電腦作弊作太兒了,在我神力聲 只能升降地麥時,饱觸就用地震 确把我的人震個半死上就像大部 份的戰略,从仍是它最大缺陷。



雖然上川令人不撼滿意,但 它獨犯一格的架構和遊戲方式, 值得一玩再玩。好的遊戲永遠不 會過時,是不是?

4



軟體世界 H 11.1 、 12.1 · 14.15 深色, 农机会 纸盒17 收運動

野野兔冬 株身門下來, 一、持株色用費配合 纸盒口收速的 6月上, 个 b 120 上, 專數響世本紙或內包製、 产幣、饱季、饱季、12月 127 、 「不輕的、低食, 拿个全資的銷酪處,即可折價現金布元。



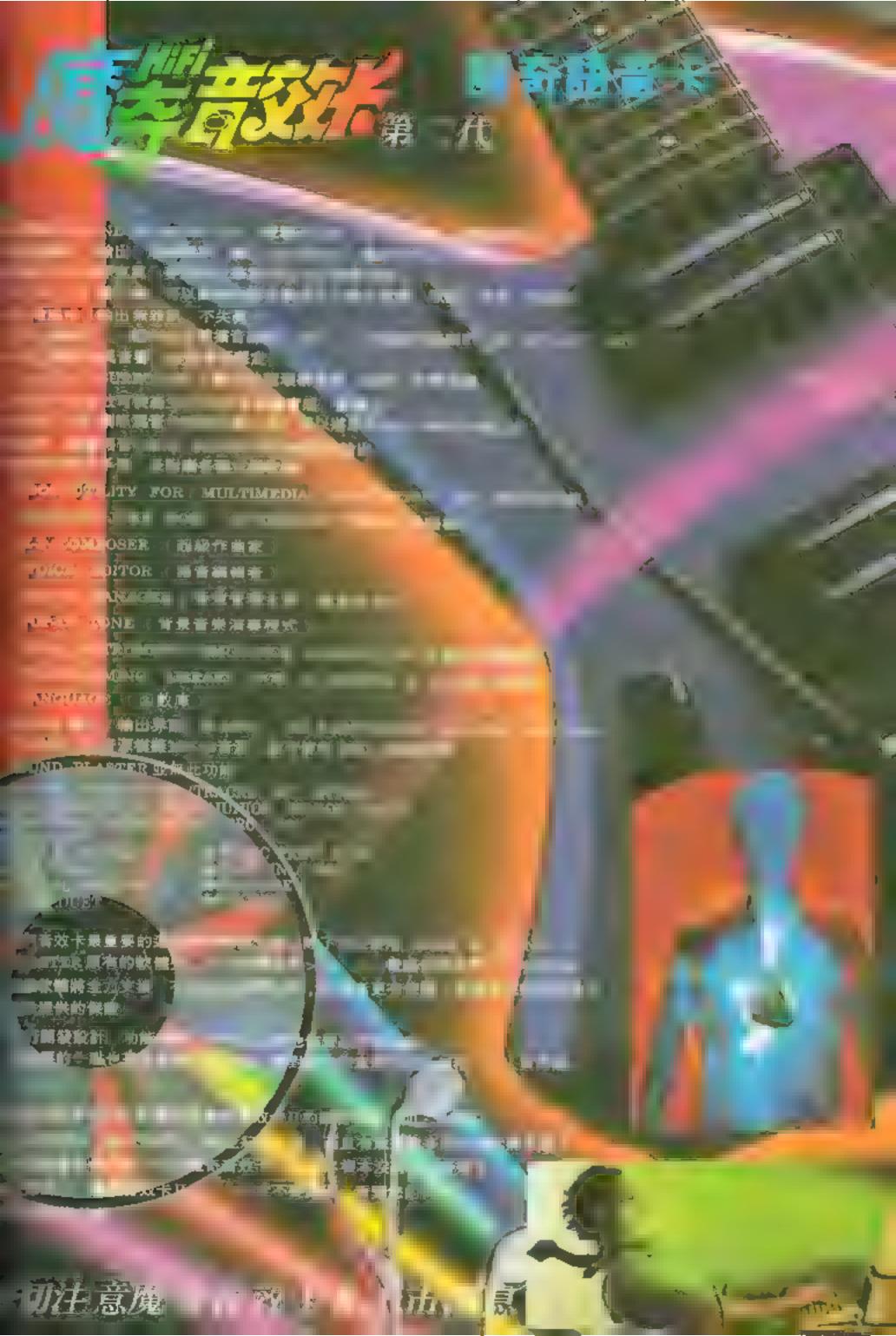


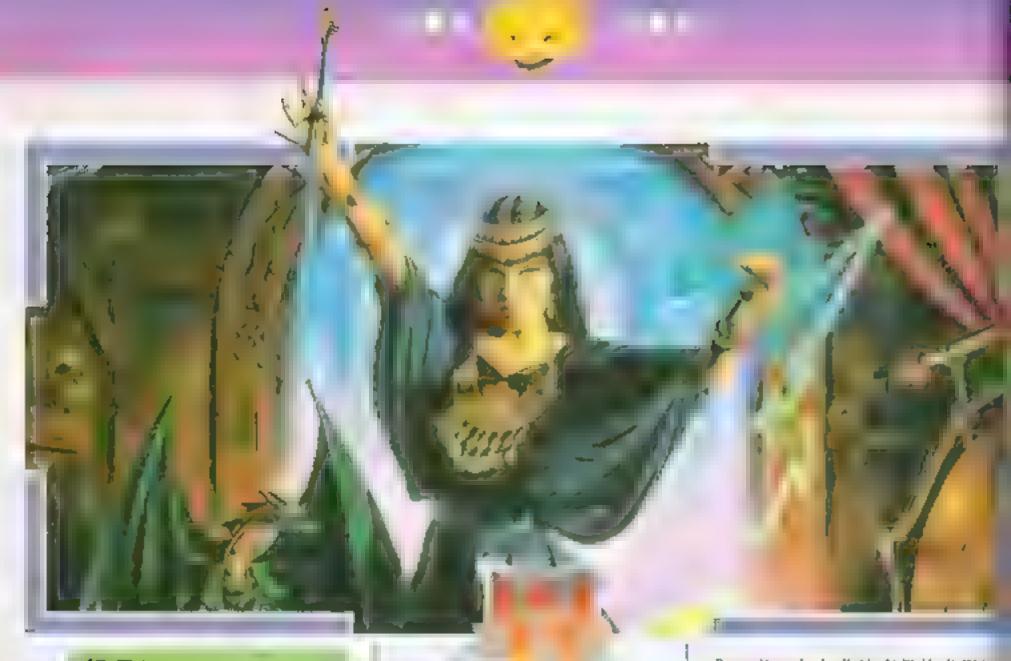












銀月(Silverymoon)城

月城是座位於燈帶之城東北 為的一座大城。道理的人似 乎不太在意外來的攻擊和破倫, 而致力於研究魔法、音樂等。茲 己是本遊戲中、網座有實魔法物 品城市的其中之一。





完全攻略(上)

/ Steeler

Broadhand)非法交易的良好提 膜。交易的東西是從北方山區。 東東盛來的實重金屬。隊伍必須 在廣典聯行之際進入遺開屬店。 如此則手才會與総隊伍矯母的作 捷。並從而得知他們將如何阻 18名本,進而征服整個體院。

其他提示:



隊伍可在旅店或任何非公 場合休息,但不能在街道、市。 或米里奇空地休息。

2 銀月號的銀行。這銀行≈ 供待關閉直到隊伍從可受尼塔 Amanitas)身上得到計數之卡 rd of Counting),一旦有 意張卡片,便可自由地在三座 的設行存取財物(銀月城、亞 貝城和達多城(Neverwinter

12智者之家。這裡是魔法師 愛書館,也是每次NI 及尼塔來 取月城住的地方,但是他在與 對人拉扯當中被押走了,除伍 輸由換案時間得到一些線案。

科問手的店,只有機典當天 間。道裡是班的神殿,當問手 起時,選擇討論後典(Disco-Festival),然後再選尾斯

·的友人派我們來 (Fr.end

* 實際伍就是車的骨链。時子因 * 實際伍就是車的骨链。時子 * 類隊伍進入店後的密門 • 更訂 * 地說明後塔林的計劃 • 並提到 * 名叫艾米洛爾 • 所要尼塔(

名明艾米洛爾·阿曼尼斯(selior Amanitas)的職法師。 有他知道如何去破壞漢塔林的 們。阿曼尼斯就住在銀戶城的 看之家(Vault of the Sag-·剛子學隊伍立即去找鄰他



16 找到一塊碎紙片。後來發 有曼尼塔在城北的密室被凑塔 人帶走。

②艾鸡克(Erek)。個时 尼塔僱用的助理。性情乖戾但 賣。他告訴隊係可愛尼塔已經 查到艾文航道(Everland)。 運送塔林正準備費他到區找 斯城是(Zhentil Reep),艾鸡克要求解伍儘快前往艾太斯高, 去拯救這位偉大的魔法師。艾鸡克也要求加入解伍,一起前往艾 文斯達。

22 小川群巨魔佔練遺御房間 『這是一場根因而重要的戰鬥』 確定隊伍德於最佳狀態,不妨在 取用之前施展祝福斯(Bless 5 nell)。一開始。歐伍所站的位 似在門口,將 三名載士之類的段 **黄安排在垂直門口的方向。其餘** 的緊緊其後。因爲巨魔爲兩格的 怪物,而在遺 格為的走道。前 面 黄硬攻,换廊的电可用遮程 武器或魔法攻擊, 穩解決 個戶 魔,就叫一名除贵站在巨魔死去 位置,以免巨魔復活。戰利品包 括一些珠寶,可在當地的蘇麗蘭 價(Appraise)。所提的錢應可 將除伍大部份人員升級。



26一小群海怪特務和海怪隊 長在此。使用睡眠衛(Sleep S pell)除掉特務,然後獨攻隊長 ·戰勝後找到 張豆場用以下的 海生程亦基地地灣

艾文蘭德 Everlund 城

时支尼塔, 德高特的魔式 師被爾在本城。埃塔林的人正學 備帶他去馬獎爾城堡, 属時, 將 用任何方法逼迫所曼尼塔供出他 新知道的。除伍教出何曼尼塔快 便可陸續得知四座雕像的所在

其他提示:

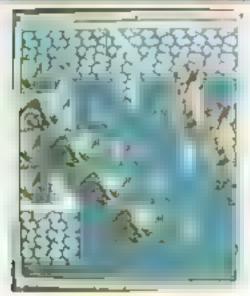
除了不可在街上休息外。任何非公共場所或旅店皆可休息。 在本城會遇到多達五群的怪物攻擊,在東北角的蘇城市有三階帖 雙人,西南方的淡塔井秘密藝地 有一群的狗頭人(Gnoll)。



图反傳戒指 (R.ng of Rever

sa!)。這個戒指將結合四座雕像於艾斯定軍來粉碎漢格林的除 課。如果艾瑪克有在條伍桿面。 他将保護所受尼塔回到吳唐本(Secomber)。

亞塔爾城下的海怪基地

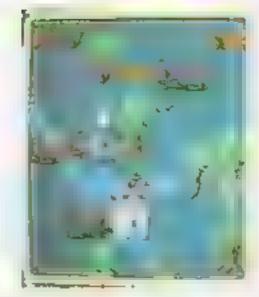


遺磨隊伍取得尺轉或指後第 一次回亞塔爾維,海径組織決定 阻止隊伍敬瑭漢塔林的計劃。他 們並不知道除伍巳取得反轉戒指 但是根據情報,除伍剛從丈大 崩選解教了所是尤塔, 捣句話說 除伍已經知道太多而不容於漢 **朴林丁。除伍從任何一個城門地** 櫛出城▶都會遇到一輛壞了輪子 的馬車和後面接著來的一大群羊 脚,在此隊伍被推入海锋組織的 堪地內 | 將遇到漢塔林的將軍瓦 かま (Yaalgamon) , 他正在指 雲如何取得四座雕像和征服整個 惭荒之域。他輕視隊伍的力量。 因而把除伍留給癌怪等務和大意 魚來處理。

其他提示:

隊伍解決了海怪隊長後可稍 做休息,在此之前會被海條特務 發覺。應避免無調的法術消耗。 留著對付海堡隊長。在走道上有 海怪特務及蜥蜴人的攻擊,直到 解決了海堡隊長。

◆ 隊伍被丟進來的地方。如果充里維持在隊伍裡,他會指出



如何離開房間。紙一個人爬上門 上的小洞。移開欄欄。鐵過小洞 便可將門打開。除伍便自由了。

B/一張在紫石鋼 (Purple g-ocks) 的海链總部地關。

U除長和一群海怪特務在遺除長辦公室。做量用睡眠術。再不熟就用臭製酒。戰利品是十 2 magical long sword。遊就是中國教育人主義失的排泄實制。戰後在辦公室休息,將進度存起來。 整確除員並記憶法術。因為特下來有另一場要門。必須打勝才能 回到亞塔爾城。



後排的施法者,因爲大筆魚很可能機遇前排直接攻擊後排。大型 魚的鲷角可限制除此的行動。 條負仍可用瞄準(Aim)和施 (Cast)的指令。戰勝後回到显 場用城的街上。前方便是二河等 ,它是當地海怪特務的娛樂天

遠冬(Neverwinter)城

一個怕人的海邊城市,這 城歡迎各地來的觀光客。它曾 以全年實際獨勢的市內花園而 名。但現在花棚已被怪物佔據 達冬城是另一個有實權法物品 城市。這裡的一間簡單可以將 坐砌石(Meteorite Ore)打 成十3的魔法質劍。



其他拠示:

献伍可以在旅店任何非街的地方,或是怪物已被清除的 國內休息。除伍將會遭遇四大 的怪鳥(Stinge)攻擊。

1 修船廠。 賴泉船 勇王子 (Gal.ant Prince) 號 現在拉斯特地 (Port Llast

之阿力斯·里斯奇(人) Lhyssich) 成法武器店。除任 塔思(Tuern) 得來的流星程 交給里斯奇·三天後打造成一 + 3的新石創(Sward of st necutting), 這把劍對於石 的怪物。有加倍的殺傷力。在 由來達是(Sundabar)到艾斯 · 旅途中, 將發揮强大的功用

\$-旅店。住最北面的房間將\$-財狗頭人, 戰勝後可經由*+*+***

LO 訓練觀。這是在到達用達 · (Gundarlun) 之前,最西邊 一個訓練關。若是除具有即將 長的。確定要從無斯紋 (Lus)出海之前。可來此升級。

13·选本室內花園社團。團長 于20校Arrows + 1, 要求隊伍 一選花園中的怪物。這些弓箭可 哈後排的弓箭手, 千萬別給允 · 唯外, 可將它留到無斯块來對 石條鬼 (Xargoyle) 取其他只 在權法武器傷害的協物。

路從第石頭得到西方的聯係 Statuette of the West)後 在此遭遇其長角戰士和飛獅(at core) 伏擊。



19 室內花園。這些花團都各 一度重量級的攻擊,主要的怪 香怪的 (Displacer beast) 全新。另在此處休息,除非已 除了被怪物,況且旅店雕花厅 一方。這也是練功的好場所, 好在前往拉斯坎前能將隊員的 新華。

一斯特港(Port Llast) ☆英勇王子(Gallant

Prince) 號

英勇王子號是艘廢船,在这 冬城往紫石頭途中失事。如今卻 漂流在拉斯特港外。 個當地的 漁夫好奇地將它搬回拉斯特港, 並繫在船場內,然而在他走入船 組檢…… 從此沒人再看過這名漁 失。

其他提示:

即任可在旅店或非街道的地區。抑是在滑除怪物後的船上休息。在船內會有五小群的骷髅人和殭屍攻擊。在拉斯特地的街道上會遭遇二大群的鳥怪。

3 英勇王子號停泊於此,向 西可登上船。

9門上的魔嘴要密翻才能進 入船長室。密舶是「TAS」。

P這些密室由點轉人、食屍 性和主塔的巫師在守護。食屍係 會廠庫(Paralyse)對手,類對 前排是佩嚴重的威脅。首先可用 超液術(Turn undead)來減少 不死怪物的數量,然後用懷柔術



(Charm Person) 歌東湖斯(Bold Person) 來對付敵方施法者 ·若不行則用投射武器迫使他們 無法施法。歌勝後在另一座石像 等,找到一張紙記錄著海怪組織 與神秘主路的魔法師利用此船來 控制紫石頭附近的海域。

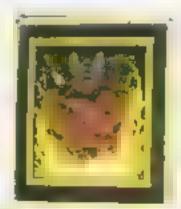
13 船員的供應品室。找到入 船長室的密語「 KAS 」。

拉斯坎(Luskan)

44.新玖是佩海岸邊的城市。 住著北方人。五個高階隊長 { High Captain)表面上是個人 **传播,事實上卻是退休的海盗。** 他们仍然持續地要求海員船長和 海盜們進貫。以保使用拉斯坎灣 和安全地航行在附近的海域。與 拉斯坎海盗组有往來的神秘主络 的巫師們,在掉斯玖有個小連絡 **捌。當鄰伍抵達無斯坎時,正好** 是北方的海盗頭來做選年一段的 朝貢。道些賈昂包括一些魔法武 翻,而除伍可在一連串戰鬥後取 導。在五個高階隊長的住所中會 過到石像鬼護衛 (Margoyle guard) · 他們只有用雕法武器才 能對付。戰利品中有些割往後的 旅程划何助益。

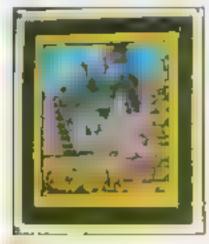
其他提示:

在舊城推會過上五群的Oty uph 中由於戰鬥發生在小榜中, 戰略仍是由前排戰士猛攻,後排 用投射武器和法術。其他街道由 於是在漢界林的質繁中,所以沒 有其他怪物。隊伍可在旅店或非 街道區域休息。



一位除長的塔樓,突出於 海港之中。海盜們正在等候交出 朝實品,戰務後得到水風谷之劍 (Sword of icewind dale+ I),這把劍對於火類怪物有加倍 的殺傷力,如 Efreeti、Fire giants、Salamanders 等。 這場 **算是與趣盜戰鬥中最艱限的。但** 得到的戰利品也較有價值。

3 神秘主塔。東方的雕像(Statuette of the East) 藏於 此。在前往主答之前,記得先前 往旅店治療金體隊員、記憶法術 並存下進度。若是有除員即將 升級。可將隊伍開到達冬城升級 再進入主答。



11 黃銅旗 (Brazen Pennant)公司。道是前往塔息(Tuern)鳥和傳接周追驢和景石頭的 碼· 湖 的 時間 是 每 天 學 上 8 ; (0) 如果除伍到建碼面的時間是 7 :30到 8 :30仍可上船,波船 費匙 100 金幣。

17 若是除伍試舊帶舊東方的 雕像雕城,凝偽護衛會群超攻擊

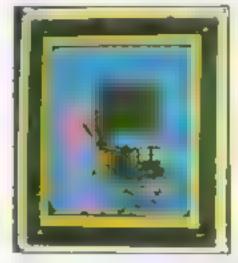
19 小群石像鬼藏外此中。 只能用雕法武器攻擊。

神秘主塔 (Hosttower of the Arcane)

神秘主塔是一群邪惡魔法師 的老巢,他們也跟城裡的海區結 型·隊伍第一個取得的雕像就在 **甘塔裡。這雕像並不是藏在高高** 的塔端而是在塔的地下城。若是 隊伍試著往塔上爬,見接踵而來 的戰鬥會一次比一次聚因,到最 後卻來到一處死胡同。必須聽從 充里維許的建議, 尋找 應密門 向下走,才能得到東方的雕像。

城裡有很多單向門,一不小心便 會總書開閱原地打轉。

其他提示:



清除了塔内地下坡的贴脚兵 謝後便可安全休息。在地下城有 五群帖機戰士攻擊;在主塔會度 遇猫頭魔術 (Owlbears) 。

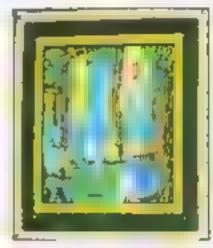
 急速入(la)房間・身 後的門立即關上。眼前是條長長 的走道,通往主塔的地下城(1b) 。此别並沒有方法可立即回到 地面上,必須經過幾幅戰鬥才能 魔 善地赋所示出地下城 * 若是要 **得到東方的雕像,還須多幾次戰** . 0

2 搜索此室可得地下城的地 .



群貓頭鷹錦。正在聯就 個躺在職上的人。他的名字叫 布林県 (Brinshaar) → 他的異 正身份是主塔的邪惡魔法師,僞 裝被囚在地下城,雌正的目的是 **贾奪取雕像 o 本 A 県 若是加入隊** 伍。 他將在隊伍取得雕像後。攻 擊隊伍。若是拒絕其加入,他将 通知主答的魔法鼯闙於隊伍的任 最好是常常對照地圖·因爲地下、 務·並保衛雕像。

4 從拉斯坎進入神秘主塔的 點。當隊伍帶著雕像欽離去之際 車林繳會帶領怪物攻擊隊伍。 可用懷柔衛和東縛術或是用投射 武器光解决他,並用臭囊術發級 怪物的行動。



8 水師研贈法術的圖書館。 第一次進去會遇到一名巫師和一 名護衛 * 再進入一次巫師的人 ** 會加倍增加。 前刹密五次字 。 清除。道歷非常觀辛的戰鬥。

10 藏東方的雕像的房間。當 隊伍入內時,漢裁爾戰士、俄盟 和主塔巫師正在讀賞雕像《戰學 後。隊伍得到第一麼雕像。乳 早光隊伍拒絕布林維的加入,他 曾在此期少師台政隊任。若是 林林在陸伍內,戰勝後他會都並 酶網。戰勝的關鍵 (a) 在敵門 巫师 搬法前就用法術先除去他們 ■ (b) 讓條員靠近低級;遊園 我獅獅無法用牠尾巴上的長釘。 (c) 偿速除去淡提角戰士。第 了雕像。另一項戰利品是 Orace of AC 6 · 它對施法告荷 很大的保護力。



17 大群猫頭鷹熊和主塔 **師保衛此室。這是回到主塔的**[過戰鬥・新且此室是個死胡 。如前所述。職像在另一個方

■塔恩 (Tuern)

股克斯塔提斯(Kestulis) 關老戰士,被洗劫他被學的 五花大鄉舊。為了酬謝教命 ,克斯塔提斯鄉他珍貴的冰 甲贈證給隊伍。它的功能可 中的人類傷害,並加倍傷 類僅物如火焰戶人、Sulaners和 Efreeti。有了遺件器 ,對往後的海外冒險將大有助

你也擁有暴風谷之郵那就更



10 群海盗城內 名陶罐工 戰後她告知海盗如何鄰架一名 和從火焰巨人感購買流星恆 石。

1. 海径腰衛載於此,準備接 索演型阻石,他們握有的地鄉斯 示阻石可能在島的西邊。

貸火蜥蜴 (Salamanders) 住在此,必須用魔法武器對付。

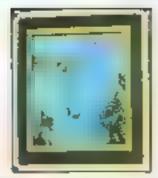
岡達蘭 (Gundarlun

周速电格 (Gundbarg) 是周 建艏的首都,它也是無跡之海(Trackless Sea) 海域中最大的 城市。雛然也是北方人的一座城 市·卻是領主聯盟(Lords' Alliance)的一曲。劉王耿格。 礁艾克斯 (Olger Redaxe) 的女 兒加古姓公主 (Princess Jagaerda) 被磁盗绑架。就在城的 **莱藏要求爾金。圖王樹心會在一 個無月的晚上。他女兒的命運只** 怕比死運糟糕。所以製賞救出他 的女兒。周追膝是儲非常重要的 點。因爲它是海島中唯一有醫療 神殿和斯練蘭的城市 电梯要在 此質足裝備、醫療除費、配慮法 衡、升級……最重要的是存下進 實。若有除齒即將升級。最好是 能在此地練功,以鏈升級的目的

其他提示:

除伍可在非街道處業營休息 • 在地圖西邊會有兩群類似河川 巨魔(Scrags)的怪物攻擊,另 外在街道上有三群的海盗。

動進是出發往來是或進冬晚 的碼頭。開船時刻是每天早上10 00、除伍必須在9:00至10: 00之間抵速碼頭。記住。這班船 很學時的。若是如各進在除伍中,並且已取得西方的雖像,她將 在此與除伍道別。船夫案價 300 金幣,除伍可假裝要攤去,船夫 會自動降 年價錢。若是餘伍在

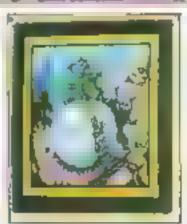


此之前從紫石和徹退,即沒有取得所方的雕像,線伍可圍到周退 為兩方的雕像,線伍可圍到周退 為再出海,船會再度遭遇大海径 而失事漂流至紫石頭。

3 這個密室是公主和古廷被 囚禁之處。除伍進入房間,加古 廷正把這些綁架者打得然花流水 ,除伍告知其任務,她隨後帶領 眾人回到她父親的王宮。國王的 實關是shield+1和一些關於架 石阁的訊息。他的想法是到基思 校人帶鐵隊伍過去紫石姐。

路一小群河川巨魔在此學論 一些事情。隊伍戰勝後,只剩一 隻較小的河川巨魔。如果隊伍放 她走,她會指著鄉面的牆,隊伍 上前聯聯,可聽到一些聲音,因 而引導學伍校到鄉架加各種的母 監。

紫石頭(Purple Rocks)



紫石斑包括兩座島,西邊的 芳里斯克(Trisk)和東邊的文 吳共寬(Utheraal)。芳里斯戈 的人民被海怪組織所奴役。邪恶 的海怪組織收集並出售情報給需 要的人,並收取執行所有邪恶任 務的費用。他們在亞塔賈城下的 秘密基地是在黃荒之城大陸上最 大的。艾獎共買,是關貧窮的地 方,因為被海怪組織榨取殆盡。

其他提示:

可讓綠低休息的地方:(a) 清除海怪組織後。任一城堡內的檢哨站。(b) 殺掉海盜後的 燈塔。(c) 接受勘害的一間是 家。另外會有多建五群的凱德怪物攻擊隊伍。

3 週間民家會接待外來的書 人。可在此休息並記憶法術。



F一座小衛塔。一些海佐正 在搜悟管理人的財物。韓伍戰勝 後,可選擇關據維格的採照煙, 如此可以延遲充如業的船靠摩」 海怪總部,近標線伍有更充裕的 時間欄數那珍珠箱子(Pearl Cbest)。

⑤一條小船擊泊於此◆可用 此船即向特里斯克·即海怪組織 ど場。

予海怪機術和一隻Otyugh守住這個檢哨站。消滅他們後,可 及現字限密端訊息。穿過西邊的 門可找到一隻小船,便可穿過海 峽到對岸的海怪總部。

9 稍城海堡護衛和一隻石像 鬼後可得那一半密碼訊息。將這 兩半密碼合起來倒著唸。可得到 如下的解碼訊息:這雖像將從保 險櫃取出,經由兩邊的門下到碼 頭,若是有危險,讓衛等把它移 到城堡的西南角。

海怪總部(Kraken H

eadquarters)



小船登隍的地方是個巨大而 防衛赛樂的城堡。它的形狀就像



(1) 名海径守御成功地逃脫 戰場。

(2)除伍從戰鬥中撤退。

(3)除伍從正門遊攻海怪總部

一旦警報審起,這珍珠箱、 將漸漸被移入總部的深處,愈深 入總部防衛更加堅强,僅物愈多 。最後會來到城的西南角,直至 隊伍成功地得到雕像。若是隊(在選疫得到雕像前便離開海條續 部、則醫報會解除,蔣回來時一 切又重新來過。

其他提.



除任的目標是儘速到途速度 像上船的朝朝而沒有引發警報

登上戶後開始計時,如此便 預測珍珠箱子的所在位置。如果 你有應塊艾髮無關係塔的煙的器 ,配得多加十分鏈。然後酮兩星 過南方的防禦工事,這是必要的 程序,如此才能抵達式加飲將等 泊的碼頭。



隊伍可休息的地方有:(a)任何已清除海堡護衛的檢哨站。(b)清除河川巨魔後的城堡。若是從 4 的地方强攻,將遭遇 5 多次的護衛攻擊,而且會引發 6 級。小群的河川巨魔守護西北 节的海岸線,到了河川巨魔的组 5 数段掉後,只剩最後一群, 2 粉後便可在此區域休息。

♪ 登陸點並織好小船。任何 時候回到這裡都可乘小船逃離海 他部,不管是否有車到西方的 整像,若是乘船階開,海流會將 意制成冬城。在取得雕像後, 。 南即将太早,仍然實際會全隊 寸員, 計憶法術後再雕開, 內傷 一場哪門已在徒冬城等候。

◆引發警報的地方。海径膜 新立則攻擊隊伍。

5 海條機構正在玩牌。除低 可要攻擊或逃跑(Flee)。如果 至得攻擊,則只是 場小戰鬥, 因是如果逃跑則將引發警報,而 引來更多的機衡。

6 小除海怪護衛在這小問 事解等了,當隊伍來到時,一名 護衛配了過來。如5應的情形 樣可選擇攻擊或逃跑。

8 打敗一小群的 Otyughs 1 可得到一张碼頭附近的地圖。

14 這是餘伍登陸後 0 ~ 10分 鍵之間珍珠箱子所在的地方。



15 這是除任意陸後10~20分 鍛之開珍珠符子所在的地方。此 時何一大群海僅護衛。鐵是攻擊 他們最好的時機之一,但是要及 時抵達此地而不引發警察是很困 難的。

16 這是隊伍聚陸後20~30分 體之間珍珠箱子所在的地方。這 是隊伍發動攻勢的理想地。

P這是瓦加拿的船鄉鄉的砌 頭。如果珍珠箱子在此的話。除 伍二等陸30分號以上。而且警報 選內引發。除了有處僅護衛外。 選有 · 隻石像鬼。

18 這是警報起後10~20分鐘 之間珍珠箱子所在的地方,除了 有海径護衛外,選有 雙Otyugh 。

19 遺是警報響起後20~30分 鐘之關珍珠箱子所在的地方。除 了有海怪護衛外,還有一小群() tyughs。

の選ើ是警報書起の分類以後 ・珍珠箱子所在的地方。除了有 海怪機衛外・選有一些 Otyoghs

瑟康本 (Secomber)

從艾大斯通回阿曼尼塔後,可經常來此絆的他並得到關於離 像下落的凯康。他會從最容易取 得的關係開始脫起,當然,因為 年紀的關係,繼冕先胡言亂胎 推,請耐心把他聽完。這個小城 的作道可讓隊伍隨處休息。

🥵 追:地圖語級問 巨刺雜誌

合诗粮食





一、前官:

三, 法):



在附海上有各百古物的等級 配方及配方在何處找到。如果 需要的话,可以在其所在地拿 ,而有些東西可做兩種以上的電 • 此時從器要好好香慮一下 • 提寫版配字好 ·

而其中有幾個魔法是相當重 的,切其随便良貴,咨則可能 法玩完遺閥 Game 了,如Te!

· · 、便是 例 ·

五至於支衛,就不能力

等法術有效期間。可增加所記憶 Level 2:

get Imarar + tr till U ik * A·自自 · 編 「料·原·資料」

· f · 1. 絕對辮要的。

有 麻 有 侧 未成 是是 帮 . 6 2 140° . BI Co 1' 541 事 膜 《你面对 第一·

14 多有观别指言 15 + 作及

- : 卡死了,那到時候将從照開始
- 可不要假我沒有單告訴你啊! 在某些未知的狀況前先存起來
- •可是玩道新遊戲的定則 千萬 Level 3:

- 成 1 产品 pkg o

。 P容明 2

在所撰 , 地面确 / 复 与你班主广方的 ● 告礼一定 W.在廣頭,所以務必要有存 1941年以及是美属學人口作作 贞原中。若你没有带艾羲拉的 内体,排作中第一章和Res,

· 古如 上類 · 理 · 等 (4) 44 800

州北京外在北下縣 中自許 本·在是克節引 病 下

1 > 絆翻線(W m)

通常显需要用则绕钳, 將線 *,作自幾個比較与了, *等 明,所,与了要付這些能,并 好的, 片线, 是用 53.6 5pe 子接阶级的,陷时无限局首科 初防它 B

Level 1:

名稱	配方	地影
Bless (祝福)	Holy water	教堂
	十字架	口袋中
Real ng Hards	None	4.英口
Ire Darts	None	口袋中
aseen Shire d	None	口袋中

名祸	配 方	地 部
Breatle Loder	任何可定的地震)如	
water	口香糖 (cheving gum)	口袋中
	∰玉米非(pepcorn)	N. W. Pr
G1 is	麻疹光剂	層色架 黄色层雕为
eck	学部的 中西 - 如	
	四集中選挙 (4 cat clover)	装柳绿品下
	* 李運作場 (Lucky Cats)	1 E A
Protection	任何金厝市 9 如:	
FIGURECTION	可樂罐子	市局手列中土
	梅子	搬房、各 國

Ì	名 祸	配 方	3世 基品
ı	Astrocte (解釋作)	好何日然有难物,如 .	
		在實驗室的黃色鄉鄉。 8. *	
		liquid in (lask)	1
		紅色的蔥(Red mushrnoms)	蜘蛛穴中
	Translet (PRESS)	任何伽存資料的申四	
١		链片	打字室



< 2>壓力板(PLATE)

如果作于丰言踏 去,解明 併機糊・すっ就知道作的死狀で 多變等了 最好的 生疗是去避閒 上, 特 「學按在 節, 選擇AV iD,但有一點要注意,你每次走 , 就評做 次, 否則就有你好看。

<3>法術機關(Spell)

有許多的主偶機關如群氣 入始和推設法頭,作:「。 引き術。 Breathe Inder Wat 人避免毒 氯, Resist Fire對抗火焰等等

方法,見陷阱和房間的附級中。 有群細的解決方式。

除了這三個之外,還有許多 不合作,所排入人工,这个企场生。 到完整的資料。

A to the time of the time of the time of 五. 質験之始和华重要:

-朋始你站在BLACK WINDOW Level 4: 影城的門口, 選擇你的身份, 如

	Courage (勇氣術)	任何種類之種精:	
ı		酒瓶	餐廳、冷凍庫
	Detect Trap (伯爾陷阱)	任何玻璃製品:	
		化塩(Yase)	各國 (living roin
		酒杯 (Time Glass)	養總 (Dinn ng room
		玻璃罐 (jar)	府房便上
	Anchant Teapon	株曜子」(Emera d)	極水晶(蜘蛛代生
۱	(對丟力於武器上)	作 尹隆(Nat Fie)	F 、ra's 蓄幾蜜
	Turn ledeed (研究域)	Ri (Brain)	青輪室架上
	Inhory Barrier	京構造 (pra (r b) 9k)	專房物權中

BC

额点室中的纸、面纸、棉纸

施士生生的遺體。

任何可燃的東西:

有强烈氧味的物體:

Bleach (源白水)

Mar Car Line

Cheese

っか

- 2

名稱

what y Philly)

Fireball (火鉢南)

Revira (實際報)



4 かた ウス・可以選Prir Fvc (私家偵探)。而其 它就餐你自己的保好了。

那一次 多·天教和伊 玩· 加、 計劃 。 (日子)(四字))。 6. 等 柳,向自湖在台,能然是 , 多 概 / 祖府 样,回春年,李渊 : _ **發配大門環線,走到警衛室門口** · The Trop , little total



中植+ 特色質素 1 / 点 前, 趕緊退後 步, 看到他腰間 有把 Key 拿起来。走到桌前看到

Telekinesis (傳達術) 磁纜 (Magnet)



Level 5:

名稱	配 方	维 黏
Berbal Bealing	可食之預期	蜘蛛汽中
H Is Blast	1個子質物品	
	形ly Clith (學務)	64.98
	金十字(Gold Cross)	教堂
	類果 ← Cand e Stick)	教堂
Mag c Mos for 700 A	種金屬製品	
11.17 ×	編 盆	据3.793
Resist Fre(防火	減火器 (extinguisher)	辦公室門 4 - 地主张
徒)		

去,在進去之前,不知道你有沒 有發現,每走一格未曾走過的地 方· Exp 便增加 4 點:那以後 便可到藏多走走逛逛堆加 Exp 。

進去之後,拿起牆上的帽子 和外密穿上(Wear)。打開右側

情控告整: # # # # 正確的密碼 : 大門便開了 : 存. 去之前可以特貼在公佈欄上的 告帶走。這些紙以後可以做成人 火球術(f,rebal)的配方。 來上的監視發華。也可以打開 看看那公室的狀況,看看大概 做的也做完了,回頭出去,她 接受挑戰吧 1

绁

leve, 4 · room4

地工模文

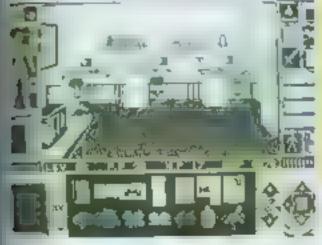
冷凍職も

地下至鹽藏宴

打ィボト的收音機

六。影柳辫公室和停車場:

從大門走進去之後,右邊 輔車 向前一看是艾蕉拉的 ,而非聯也蒙奇怪的。 "KICK ASS " 她標準的作風。而 子的所作李符中有 唯重要的 物品·剪線鉗(Wire Cutter) 「托丁·禁驾是平走了,回廊走 赴大門。



在電腦室中,你可以在這的

Q在作前: (事 包, 作 年) 它可是個相當重要的地方 · 不過 在垃圾简中有面鏡子 (Mirrar) 倒是可以帶走 · 在這有一個陷跡 ;切勿在室內將門關上否則你可 就出不去啦] 所以直接走出去。

另一間是艾葉拉的善裝室。 在遺你可以找到許多艾葉拉的私 人物品,最重要的有化妝盒中的 慢壁鄉和銀製的四葉幸運丁香、 基有髮膠(Hair Spray)三罐

名 稱	配方	地 點		
Fear (恐繼報)	巫師之戦	在。直具打收型師之後「脸判		
Devect Magre 、檢視庫 法)	⇔	透明水品 (clear Crystal) 在蜘蛛穴中		
Mind Lock	掛雑 (padl (k)	書房拍照中 電路室 (supeter Room)		

Level 7

名稱	配方	地工
Lighting Be t	# Nah (Ametayst)	在蜘蛛飞中蓝色水品
		(Blue Crystal)
	任何叉狀的物體	音叉
Magic Armo	任何范围的資金關製品:	
	類果 (Candelabra)	疾網
	維製華護丁香	Ely ra Dress & Room
		的化妝盒中
Sammon Storm	無期計 (Barometer)	鬼歷中·要到厨房的通道職上。

名稱	地 郡	西 L 方
Assorb Magre	fifte (Tike) 1 (C)	Elv tu 《新楼亭 】
	AIM (Spinge)	海营 (Bathreem)
1	Hiffi Agariet	* 使步振 - 蜘蛛飞(n)
Freezing Blade	二項冷的物品:	
	WELLO WHO	
	於冷凍唯中冰一段	
	8590 •	
Illusion (幻影解)	納子	化板型 (Make-ap room)
		垃圾桶中
Trueflight	羽毛	存女妖精 (Succubus)
		房中的铁鋼 (p laow)

· 東子下的稻甲菊(Nail Scissors)。而其它東西如叛紙。 面紙、爆米花·鄒等。都可以當 分為原東之西方。如,亦等年度



儘量帶走,這不是偷而是要使自 已活下去的手段。



走出來,右側的打字室中有 機樣重要的東西記得要帶書,在 架上的錄音機,和磁片盒中的磁 片,它可是重要的應法配方。接 下來到導旗室,在這你可拿到兩 卷灣,帶善可不要喝掉;而旁邊 的逝具室,現在你最好先不要進去,裡面有位"慈祥"的老婆婆 在等你,反正現在還用不到,所 以先避一避吧!

從他遺傳知許多訊息。而大 低的始末是遺樣的;惡魔化成狗 跑业公司抓走了女主人(父誓) 拉】,因得艾蕉拉具有强大的魔 法, 點雕即斯她的法力奴役整個 世界。可是他並不知道思慮是都 但他要你帶三件束西給他,他 **曾赋予道些束西法力,使你能打** 政他,可是你要先帶給他心愛的 超斗 (Pipe of Peace) → 而 遺三樣來們是矛 (spear) --Wa Laze: 斧 (Tomahawk) -一十年,在的斧頭(Ancient 1ndian Tomahawk) 和魔法袋(肾agic Bag) · 這些東西被惡魔 **拿走在影棚中由怪物粉守蓍。**

當你拿到之後,他會施法衛在上頭,而後去見一位電源的人 ,用 Magic Bag 招來惡魔,用槍 發地,用斧頭把牠的心挖出,這 樣就可以殺了牠了。

继派是一個鍋爐室,可是卻被冰凍了,而左下方有一根網棒,當你想拿走時。個惡魔會出來發了你,而打敗他的方法是, ,讓我們動動腦,冰,什麼可以打敗他呢?對了就是火,只要 利用火球衛一發就可解決動了。

名 稱	类 塾	配 方
Bind Demon (東郷祇)	束缚之卷幅 (Scraff af	蜘蛛穴中央探大蠍子
	Binding)	便可得到。
	Rope (編集)	湖底(蜘蛛六中)
Cure Tounds	小瓶架水 (Vial of H	教堂
	oly water)	
Y va	可燃之液值:	
	₩W (Hair Spray)	Elvira's言機窓

Bourbon Migin

Level 10:

Ĥ

名和	地。	部 方
Resurrect (Widigit)	M2 (Brain)	實驗繁僅人身上
	y (Heart €	實驗密報上
	Por Carrier	實驗察悟人的頭皮
	新 t ggs)	服3 II I
	Wrall & (prayers book)	教堂

可是現在等級不夠。所以呢?在 去吧」順便把黃銅鑰數(Brass Key)、和印第安醫學袋(Med icine Bag)附走。回到一個學 備買線吧1

在這之前先看看「個影響分別學什麼・「就影響是大蜘蛛穴 (The Spider Caves)。宣說 影響是鬼性(Raunted Rouse)

號數棚區地下載穴(Catac ombs)·對現在的你所言。將使 提升等級和找到各種應法配方足 常務之戀。所以呢?以鬼壓最符 合現在的狀況。所以往鬼犀前進 吧!



在也去之前你兩件事是。 夢先做:第一:把不必要的東 先放在一號計劃和二號於棚即 走廊上,這是最合適的地方。 中上的東西除了加速必要的。東 :應法書、陳子 (Pendant) 外,可表下度包、閱讀書、提 (French)、維子、解釋 (指 Spray)、毛巾 (Torel)、 概,帶書劃下的東西,開始了 吧!

學消除公案

的第二件事是配數一些基的法确:數多數好的Healing auds、Ice Darts和Inseen Shield,利用液水酶配成Protection Spell,一個Breathe Finderwater 用齿糕、爆米花和香糖、而Luck Spell用四葉。不下,記得把裝克之口,根式以東京的,其代

七。二號影棚~鬼展:

如果你愿意的話可以到處 走看有什麼,也可以看地個 (見附壓),有幾明感削如果不 意可能就出不來了。進去之後 左轉可走到壽房,在壽房門口。 □ 座武士的護甲, 台灣广州空○ 你可以拿到頭盔和爭奪。它們是你在遊館找到最好的護具。◆ 做了些但也要好用的。

池去傳房。在左側的抽磨中 拿到掛鐵(Padlock)和一本 審查(Prayer book),而右 也則有一個水族箱。在裸頭有 空編起,可是其中的食人魚卻令



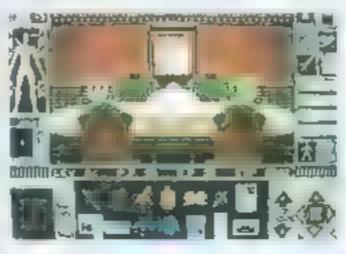
中、平型、無無額」和時点設 (數手發又放不進水飾箱)或 可以維死它吧」而在正面的額 上有幅轉子的個。批傳電影中。 除物部放在何處嗎?把徵拿問 、後一久作以一頭。作就「」 保險箱子。可是及有賴點打不 、《平、於行一門後胜數之果 箱的編起了。

可制起思電。門右側的玻璃可配成值側陷阱的法術(Detel Trap)。而值于旁的媒術則可以保護術(Protection)。 常在圖書家的鬼。卻沒法手解 外,正在類個之際。艾養於出現 ,所不可以有人。 ,可是是(Ch.Id Room),需 情本到道來,在門口的工格將 來放在地上(放到 Room 指令 使物。他便會被你吸引過來。趁 在經濟進圖書室。

在简整室中、每隔一格就有一本書、花點心思、記下認為重 代成方、《後本書是非常重要 的如在Humor中的"The Study of Demonstory"数你如何打败 避職(Cerberus)。 The Colour of Magic 教你可用網珠在果風雨中。使問題擊中。而在Horror中。會告訴你所有怪物的資料。而在Reference(參考書)架上可看到一本名為Everypan's Poison Hand book的想。而然你放回去時會有一般相當形的遊樂方程式掉出來。記得帶其它,找個人幫你配便可得到港鄉、「一老人食」年以拿金數。

Thenry,和特會在地下室過到 的個人有關。說明記下重要的室 份,將怕萬一留下一塊積木,以 後還可再來看費料。而其他的一 塊可配成火球術。

走出書房之後往前改走。可 走到賽廳。賽桌上的東西。可符





上了,後下樓,對面的實驗 之本。你可以見到一個領人。先 不理它,在這麼帶走所有的賦管 的遊戲(可當解應劑的配 方)。而在架上有許多的標本。 將其中的關。配成 Turn ndead 以有一個數學中的關係 也可能的可以有什麼用來 生存做實驗。即勿打得他是聚出 來,否則他會把你類在外頭。所 以不要去找他。

回到博士,從廚房的另一個門走出去,往意把你配好的Turn Indead物情好,在廚房和大廳所用遊法衛外 鄉間有位殖院,在廚房和法衛衛 鄉一向左傳,在劍艇與法衛中 的酒戲成功,可用冷凍中 的酒戲成功,可用冷凍中 的酒戲成功,可用冷凍中 來,多試幾次(當然為斯島av e spell);打敗他之後,回到 餐桌上把桌上的東西都帶走, 到野房,先施展Brainboost(利 用鐵片),再能下列的魔法;

(1) Revie:用合來庫中 的Cheese。

(2) Glue;用廚房黃色錫 盒中的接舊簡。

(3) Telekunesis:用收音機

horseshoe] •

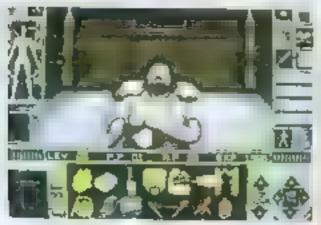
(5) firebull:面紙、明信片、報紙、剪報。

(6) Magin Muscles : 斯房中的鍋 [pans and pots]
・錫盒、小刀。

(7) Detoct Trope: 架上于 的玻璃瓶。

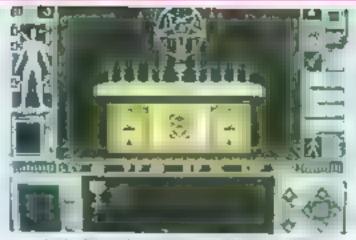
(8)多配些 Ice Darts · Unseen shield 和 healing B auds 使用。

把 Meat cleaver 換充任字。 武器,现在图背包取两太多了。 哪回到集物呢(剛剛放東西的思 月),把多餘的東西放下。而學 物處器學科。中等餐桌上的物。, 一种學問一般(在單方、鍵) 一种代了的(太正,,并敢在型 暗書、毛巾(tovel)、涂凍館 中的肉和其他沒用的東西,或何 電型之後,準備上槽吧!



超,是八張照片,他們可是相靠 中夢的,待命要偽裝置尋靠也們

在从下有便紅色的紡品,核 下它之後,在床後會出現通道, 進去是吸血鬼的祭壇,把祭壇上



3

您考生在书里取工十和主题类的 走。助策题建立。在 175 10 陈,以传统工作了各份、10分科 作用约5 1元的当从于领外,对 15个为。即 15个数据工作。



即時 椰奶卷水子。別、在 棚梯 空心轉作及供助化、护子 後之死無疑。除了作為之 花、 的三數也不可以為數決束。在 即 個的理不解了於人學說。可倫 學會有單 具有學術 樓、解,

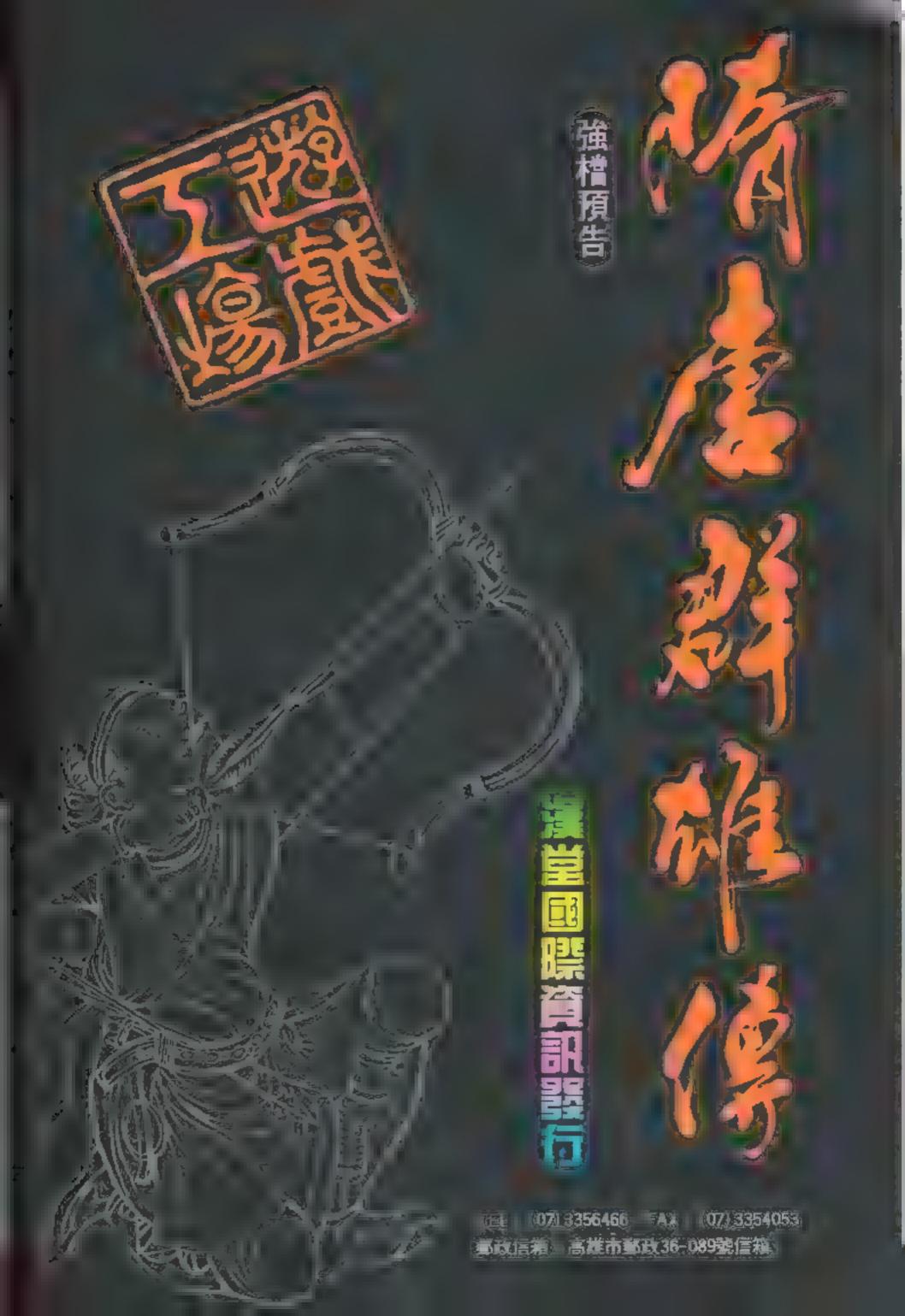


樓上的吸血鬼, 準備好音叉, 点之多, 程集更用。7.7.1 家。 选, 在, 也, 實際, 是们就多額。 使光線與非像, 也, 辯的歌 在經過時代表了 人名



7 d 1 + 1 99 + 1 1

科傷裝成實驗室助手。





一 百多年前。 一 當近代科技 在英國萌芽時。 有一位德國學者

讓飛機說國語

自從殺國在五四運動喊出「 德先生」與「賽先生」的口號之 後,六、七十年的時間已經過去 了, 毫無疑問的, 科學在中國份 来生极,因解科學尚未中文化。 我們只要看看今天台灣各大學理 工科學生念的教科書 • 就可以知 道了,絕大部份都選是原文書。 "科學生根」的第一步工作,也 就是「膜科學說國語」都交丁白 卷,追論其他?科學不會脫顏語 • 使得每一個學生要哥哥科學之 前,必先通過原文書這一關。也 必然有一段痛苦的時期,要學好 科技得先學好英文。事實上,做 正的困擾,絕不是表面上看到的 儀墨語言的問題而已,透過原文 膏,我們得到的只是科技的知题 ,而真正最重要的科學精神。卻 由於我們文化背景之不同,而很 維由表面的英文直接體會。就像 洋人很難由中翻英之後的中國許 句體會到其中的押韻、對仗,更 不必談讚的眞正意境與內面了。

有感於此,數年前,當中華 民國航太學會交付給成功大學航 太所一項任務,也就是修訂國立

編譯館於民國六十九年頒佈之航 太科學名詞中英對照:較人即很 冒昧地接了下來,當時也僅是想 略盡自己一份小小的心力,來「 讓飛機說閩語」,希望能有助於 科技的生根,整過本所多位教授 的協助之後,於二年多前完成初 稿。再透過關立編譯館成立航太 名詢審查委員會進行逐字審查。 委員分別來自民航局、中山科學 研究院、中華航空公司、淡江大 學、中正理工學院、工業技術研 究院、滑華大學、連甲大學、成 功大學等,共二十人,稱隔一個 **些期的基明六下午,在關立編譯** 邮集台審查。每次歷時五個小時 一年半來,飲人對來自各處的 委員們不辭勞答。不計酬勞。至 力争歇,不求回敲的胸情至爲恶 動。同時也為國內航空界有遺變 一群人感彻瞩做。



如果各位體者、玩家,有關於航太名 調翻譯方面的問題 ,請連絡本人,本

人非常樂意提供服務。以期能早 日讀飛機說國語]

成大航太所

/ 显、



成功大學就空太空研究所是 為書教授與其工作將伴爲台灣。 學中文化的努力。令人敬佩。於 體世界將提升產品品質。已經 學教授在百世中抽空將軟體世界 的模擬我行遊戲校稿,往後, 家看到的說明書將更正確、更看 成十

業業教授指導的第一偶遊畫 - 納粹飛行穩史已於日近沒 - 敬請各方玩家參考、指正。

在教科書的編寫上·爾立。 譯館爲科學中文化而努力,在

PC

地 帶

/ SEE

個程式非常簡單,乃針對其解存檔下手,則 檔名,STF為武器檔,每件武器佔62位元,而 4、55位為武器重量,第58位為武器數量,只 動手腳,就有 255 發大箭簡炸不完!當然, 或不是無中生有條改篇,你得先有設武器。

, 式也才能爲你裝填彈藥! 另外, 本程式也可應用至其它 S

另外,本程式也可應用至其它 SS! 類型之遊 如幽實騎士,但因為那些遊戲計量武器不, 極教地球中效用較大。為了不至喪失太多遊 之趣,增加武器效力的位元不予提出,有興趣 研究,務好玩的!

BUCK ROCEAS) 点場 不 第 引 式 Qualk BASE 4

TE 2. 11 T'B ICKWPN 操作中使 IB ICK POGERS) 反答: 東下沙I

班·是小

* + PILLIB: \SAVE\

*Savatile Number (A-J) (ill Eskill) : *
INPLTS(1)

拯救地

球

以

修改

法

NS > - "A" AND

CHPDAT + NS CHRSIAB + S)

OPEN FILES FOR RANDOM AS #1 JEN - 52

F'ELD #1 54 AS NO 8. 2 AS WEIS 1 AS WEAS. 5

IF WEAS - CHRS:0) THEN 3C 1年資務時間発揮(切Heavy Body Armor) 開本加州 SET WEAS - CHRS:255) * 數原數/值 -25*

CHR\$(0) + CHR\$(0,

LOCATE 10. 1
PRINT 'Super Weapons Mode O.K.'
END

銷售排行榜

			_				_
7.1	·BJM 名次		£ 4k	2	إ	婿	34
	2		3 2	演	義	戦	略
-	1	魔	法	F	Ш	角色	扮演
	5	麻	雀	學	M	闸	310
	7	楚	漢	之	#	戦	略
	4	呑	食	天	地	角色	扮演
	9	决	戦争	良 類	斯	動	作
	.1	决	靴中	國貨	复棋	智	育
	CLD	俄	羅其	近 方	塊	智	育
	6	無	敵飛	狼	2000	模	擬
	20				棋	博	弈

	场机	150	1	ŧ.	E	捐	掉	Х:	
1.1	8	天	生	好	手	п	運	ű	炒
.2	OLD	神	H	ł .	Л	싌	角色	Di	Ä
٤.	3	聖	搏	È	傳	iŘ	角色	<i>19</i> 77	ű
4	27	囿	jø.	þ	傳	承	動	f	F
15	OLD	樔	赛		蟽	市	模	Ħ	Œ.
16	10	F1.	74	罐升	6	樓	模	揚	úł
17	14	迷	喜	動	動	846	智	1	3
.8	OLD	銀	河	飛	將	II	動作	模推	Į,
19	25	方		塊		ABC	智	f	ĵ
20	0LD	NBA		大		賽	運	ã	ij

	38740	2/2	E 排	ţ,	음	抖	娇	89
名文		-	1-3		-		24.24.	ACC 317
21	NEW:	共	域		Ż		川出	扮旗
22	0.0	四		Ji		*	智	育
23	16	小	鬼	. '	*	家	動	作
24	NEW	送	報	!	Ť	H	動	作
25	12	空中	英中英	雄長	空	會戰	模	擬
26	OLD	F15	穩开	多戰		掛II	模	擬
27	30	核	睦	狂	人	夢	戰	略
28	17	武		道		館	動	作
29	21	水	管	狂	想	曲	智	育
30	Ne W	俠	盜	羅	賓	漢	冒	絵

洞色盤下的色彩。漫淡



期 DP II 的教學中,我們談到了 DP II 的問 上 機入門、基本工具的使用及基本操作練習, 對於 DP II 的繪圖模式應該有些概念了吧1 而在 返婚的教學中,你將學會更多的輔助工具及如何 調色、如何製作漸層色、色彩循環的設定和利用 特殊的調色似來作畫。

利用更多擴充性工具繪圖

學完了基本的工具,如果你熟練這些工具, 可做一般的稀圖,應該不是難事了,然而如何再 從這些基本的工具當中,應用其功能的特性作事 ,那麼你可能會在作畫時,簡省下許多的時間與 精力,甚至製造一些特殊的效果。那麼我們就來 看看這些工具的功能特性吧!

一般工具的輔助功能,大部份都是以滑風右 鍵呼叫出來的,也就是說你只要將滑風游標指向 設工具圖案,按下右鐘,便可在其選單中做設定 選擇了。滑風指向"畫塞圖案"工具,接住左鍵 便可選擇筆,一次養完它,而用右鍵來這擇畫筆 工具時,則可設定養業的選細了,從小筆到大筆 ,尺寸任君選擇!

随手畫工具,使用左鎮不放,則可選擇以點、虛線、連續線條來做畫。在實際工具、曲線工具中使用右續則會出現線條重定選擇(手冊)76 以下如有P,?則請拿考手冊)。你可以設定直 整的出現方式: 建槽直線、各點有關縣的虛線。 或設定機點來構成直線, 這個模式中便可運用在 等分一條直線的槽圖中。

在方形工具、圖形工具、多邊形對閉區域工具、實心對閉區域、從手賣工具和潑灑工具中, 若使用石樓來要揮,則都將會出現一張皆色遊單, 這是一般做麼麼的功能選單!在此的股定將即係到你以漸層作畫的方式、贴圖及透視和透明表 法的使用設定(P78)。

Calar + pattern 此項是 DP H的基本股岸

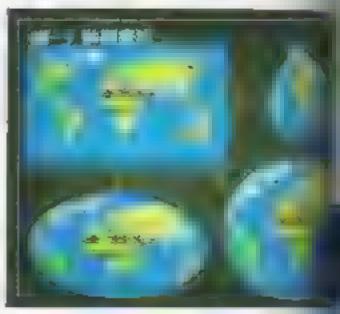
· perspective 则是在設定工程。
定使與政政政策工程,以及政政政策,
即政政政策,
即政政策,
即政政策,
即是企政政策工程

一個企業,
即是企業

明建策,
即
是董政政策

是

明建策,



形,或載入一張圖形利用(圖一),利用貼標序 能畫法,即可很容易地將一張平面的地圖,貼成 個圓珠或任何形狀,一筆即畫出立體地球,結 奇吧上任何截取後的筆刷形狀皆可做透項貼圖畫 法,各位可以多加練習幾次熟悉這個蛋法。

在P.11 Type客色選單 力針對顏色可做死度與對其 和透明的效果設定。在Leve contrast 這項 · 鍵入 (0 ~ 200) 之數值來改變色彩 明亮度及色舆色的對比程 章,在改變圖形色調上有很

的效果,而透明的設定則可在 Translucent 項 1 設定從 0 ~ 100 數值中設定所需的透明效果 · ± 总 在此設定了透明度後 • 並不能以目前狀 购使用强明颜色。你须到最右上方的 Misc 功能 整理中打開透明遺法功能後,才能以透明顛色做 事,用透明顏色對畫面有什麼作用效果呢?答 世是自己畫數看吧!

你可以用透明的來處理玻璃的光感,做法提 **考證好的圖形,以向色透明色反覆修飾,以製品** 透明及光線折射、反光的情形……等。利用透明 **喜法即能在不嵌填圖形的状態下,為圖形加上明** 畸的光影效果。各位领多加練習與選用 ……● 有 一點要注意的是別意了所有做據上顯色。都是必 夏存在於緬色縣,所以你想做出漂亮的透明色彩 你知道該怎麼做了吧!答到了!股定你的課 **包松吧!凡他 - 被面舍告诉你如何設定改装硬色 智和漸層相色設定的做法。**

漸層聲法

在 Fill Type選單中有一項 Gradients 項目 ,這是漸層畫法的漸層方式設定。分爲兩大項 Linear (線性)及Radial (放射)限纖脂蛋色 方式 0

在使用漸層著色時,將會出現一條準層指示 線(Ridges畫法除外),遺條指示線是漸層方向



的指示線、漸 哈色會依循你 指定的方向進 行著色。

道六極漸 歷方式各有各 特色,各位可 以實際試著做 ·特別介紹Ri=



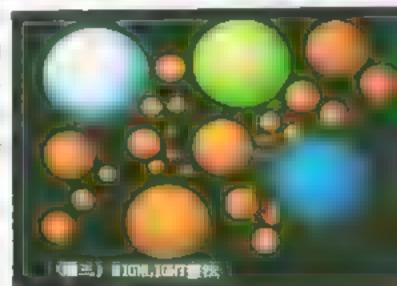


dges與 Highl ght 這兩項:使用Ridges的漸 掰作書方式。可做出你山脊起伏

的效果表現。亦可用來處理水波。或地表的一些 特殊效果(圖〔》。在往後的應用效學中,會介 紹如何创造出遗憾的一张背景畫面。

另一種好用的準備畫法—— Highlight + 遺 挺直法, 你將可設定最亮的反光點

以製造一個有 光影的投影圖 形, 仿胸可以 輕易地做一些 具有光 線役员 的立體買球(圖) 取扱利 用在金屬反射 的效果表現上



都有他好的激现效果。

其他尚有一些工具,例如:噹檜工具 - - 使 用右侧即可股定嚼怕的陷黴颚圈。剪贴工具 若使用右翼則可將圖形剪取下來,並將原圖從發 幕中清除,與左龍不開的是左饋的工作是一種榜 貝剪貼的功能。而右續則是彈正的"剪取"了。 移動工具——右體則可繼藏所有遺單,利於全質 觀看圖形 • 好了 • 工具的搪充性就介紹到此。

調色

各位已举過了如何在獅 色船取用颜色了十接下來我 們來看看如何改變調色盤中 的顏色,以清風左雙指向色 彩指示區中的顏色。即出現 **薦色邀収(闔四),在調色** 遵軍中便可遂行調色工作了 1



在 RGB 或 HSV 調色方式中任選 種。 RGB 與 HSY 這兩種調色方式之不同,只是在於使用人的 便利習慣,在這裡的讓色方式都是色光的關色法。也就是色光的關色法。也就是他們不可以 100 的值來相比。 B 為於白色的實際, B 為於一 100 的數學, B 的 100 的數學, B 的



定漸層色的超始色,再選擇 ?~ urid 後,再到色盤中選定漸陷 色的結束色即可。你將在最上 方看到你剛設定好的漸層,顯 亦在漸層存放區當中了。

在設定漸層中若發現要再 調色或增加漸層色彩的話。則 选擇 Palette 鈕。則可在漸層

和調色選單之間做切換。Copy-G是整條漸將色的 拷貝。Swap-G則是漸層與漸層色之間做交換位置

明白了吧!你不能在漸層選單中改變顏色, 若要改變顏色,則必須到顏色選單,而在調色選單亦不能使用一組漸層色,必須在漸層選單做設定,所以該兩個選單的關係是很密切的。

用特殊調色盤作臺

DP II 的標準測色盤,在作一般性的绘圖便 足夠了。除非你需要的是一般特殊的畫面效果而 形。例如你想做一般有黃金色學的圖案,不可能 使用 DP II 的標準色盤吧!聚使圖形有分屬光源 。除了本身的绘圖技巧除外。如何創造一組鄉常 的颜色才是重點。對於满色的工作。可以在作畫 的顏色好。或在作畫時一邊做獨裝一邊作費。無 要什麼的色調便場上進行調色(删六)。在蘭大 中的空中背景從深藍到灰、淺綠、程質到紅燈的 和層色。都是必須先設定好的。而水的色漂亦是

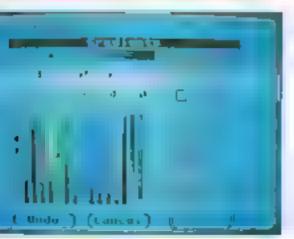


盤是極重要的課題。

學習工具的使用、色彩的變化、漸審查法及 機項特殊的查法之後。接下來便學習 DP II 的功能來輔助我們的稱圖工作。針對策別部份又可能 怎樣精彩的變化呢?在下期中將有詳潔的介紹下 次再見~

要如何製造漸層呢?看到了左方的小壽色盤了吧,股定漸層的方式為:建定一起始色,然後遊擇spread後,再選另一結來色。便完成了漸層的關色工作了,copy則為色與色之間做拷貝。strap 則為交換額色位置。當你成功地解好漸層色後,別悉者選定OK,因為若是此刻你選定了OK而回到主查固後。雖可蓋上了新調的節色,但你一定會發現無法使用新的漸層色吧!

漸層設定



要做新樹設定前。 則必須進入無層運車(剛 五),你可以用右轉 遊標漸層工具,或在調 色選單中專擇Gradient 。在 Gradients 漸層證 單中,一共可改定16組 無層色。 DP 11 已設定

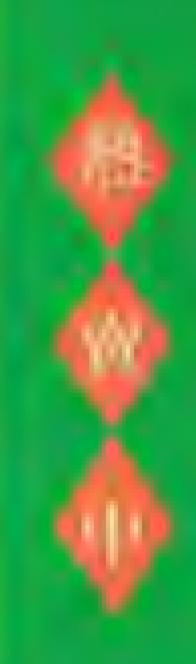
了 4 組基本新層,你也可以將它們洗淨再設定出自己的新層色。最上方的↑↓新顯是用以改變新層的方向,右方則是新層的存敬區,在Grad Spatter中選定小方格使它作用。則可改變層色與色之間的表現方式。是以平順的效果或是以沙點效果來處理。

接下來是Cycling Speed 色彩循環的設定了,所有的色彩循環運作,都必須在此項設定。 () 表示不採用色彩循環,從 1 ~64表示色彩循環的速度,亦表示數衡層色質色彩循環功能。設定的方法,是先選定一組衡層存放區(最上方)而後再設定循環的速度即可。在使用骨鼠設定循環速度時若不放開,則可一連觀看循環的效果。做適當的調整。要設定 組織層色彩以利使用的方法,是先選定一組衛層存放區後,再到調色盤中選

第3波特刊(13)——

Novell 網路的 C-N 應用實務

本特刊作者係配合Novell網路 系統的建立,運用微軟中文視 窗作業環境作為使用者介面。 經濟年實地規劃運作的經驗作 介紹實務技術的經濟的 紹實務技術,極具參考價值 ,期望提升使用軟體的水準。



主要內文架構



定價 240元

帳號 \$ 0706767-7



永遠忘不了那晚在登幕前響 打之起的聲音,那來自另一個世界的挑戰。它將我帶回傳說的大陸 Dritannia , 也讓我在創世紀的傳奇中寫下另一頁的征載史時

依稀記得那是個沈悶的夜晚 ,我推荐工作後的疲憊身獨坐在 開腦的面,想玩 上不久的才買 的遊戲。那鄉抬腳畫面才斷出來 沒多久,登縣上忽然就充滿了雜 肌。我不耐烟的想著:「該死1 「才學檢查詢時候壞掉」」



登華確實沒有壞掉。就在報 訊閃爍了一、兩次之後,一道奇 影的藍色光整突然出現在螢幕上 ,那遊光華開始變幻不定的浮動 了起來,而遊詭謠的情景使我差 點忘了開上張大的嘴巴。這不是 避戯中應有的場面・連楚

一個紅色的東西開始從光幕 的底下浮出。彷彿是要挣脱什麼 似的。最後。一张奇異的臉孔浮 了主來。時開映著橋紅光芒的雙 眼,它的口中響起了深遠低沈的 聲音:



「聖者(Avatar)」即rita Innia已進入了一個光輝的新時代 · Britannia 與正的君王君臨 萬度的時刻已終於夢來臨! 在我的指引之下,Brita-配道和將會聚歷,所有的人 民將會歌欣喜悅。並對他 們新的守護者(Guardian) 歌上至高的忠誠上聖者。你將在 我的面前原辦榜首稱經。你也將 會承認我的權能。因爲我將是你

級孔在一陣狂笑聲中花入了 藍色光華中, 螢幕變成了 片黑

你的生人 1 哇哈哈哈哈……」

的同伴、你的資助者,也將會是

暗。這回者起來可不像是紅色等 孔的影響,我抱了藍藤湖下,等 算回復到正常的表面。但是,

师赖我随身不是攜帶的刀



石(Moanstona)正在桌上一章 時亮時暗的閃爍著。我一把抓走 月之石,心中又浮起了異樣的。 覺:月之石的發克意味著有月 門在附近,該不會是……我轉 出門就直垂後院,與不其然。 樹機之後的石陣之中,畫立著 座明亮的鲜紅色月之門!

為何月之門再次出現?是 ord British的召喚?抑或 來自另一個世界的挑戰?Bri noia是不是又已陷入危難之



平 這個月之門是否是像上回一樣 • 只是敵人的陷阱?

無論如何,那個我變魂所繫的地方正在向我招手。如果只有一個方法可以查明一切的話…, 教穿戴上排日征喊的「行頭」, 整理著發亮的点之石,再次步入 了月之門中。强烈的紅光刺得我 雙眼發滿。在一片鮮紅色的朦朧 中,我彷彿者見那紅色的臉孔正 學現舊邪惡的做笑。

「聖者・你來了……」「守 聖者・我會查明一切的了如果你 會敢被脅 Britannia 或 Lord Bcitish・我一定會打倒你!」在 紅光包裹一切之前,我在心中堅 立下了實育



和前作創世紀VI--虚偽先 - 相較之下。創世紀VI-- 熊月

之門(The Black Gate)是要職大、複雜得多了。別的可以先不 談,光速它那與東河深淵同級的 苛刻硬體罷才一一至少640K主記 憶體、1MB bytes 的 ENS、21MB 的破碟空間(不含語音資料)、 必備得風、 386only 以及Rard Disk only、YGA Display only 一一就是以把許多玩樂獨次出局 。前擁有這些裝備別玩歌將會發 現,如果沒有夠多的記憶體來附 Smart Drive 或類外的 ENS,創



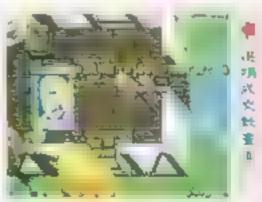
世紀VII在386 58MHz 的主機上執行的速度實在有物機(直迫在286 16MHz 主機上執行的制世紀VI)。

可知 Origin 巴經將 386的極限 「歷神」到涓滴不剩的地步了。

這種情形對玩家來說, 即 以喜。一則以養:喜的是遊戲的 品質越來越高。憂的是在這種權 勢下。必須不斷更換主機才能玩 對更高級的遊戲(老實說。創世 紀切已是個「非常」適合 486 主 機的遊戲。想玩創世紀VII和Str ike Commander的玩家可以考慮 先去質合 486 備用)。

但是 · 一進入創世紀 / 加之後 · 所有在速度和硬體限制上的不

悦全都一掃而空!看看比創世紀 VI要精緻十倍的畫面、全量等的 畫面顯示,一幅鲜活的Britannia無色就呈現在玩者的面前。建 築物巧的轆頓房舎、城牆、各級

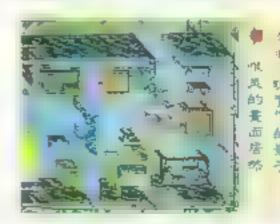


概数之適當齊至的体俱、裝飾、 地包、工具,數千種可供觀看李 取的物件和數十學可以讓你操作

> 使用的散施。题有過布全Bcitannia。各自有著不同性 格、不同背景和將近至百字 對話的數百個Britannia 人

> > 民。

包店中,你可以自己用额粉和水 揉成麵糯來烤麵包吃,如果有其 他材料,甚至可以做出派和其他 的糕點。在装衣店中,你也可以 把綿紡成粉,把紗織成布,再用

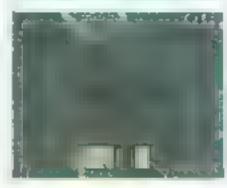


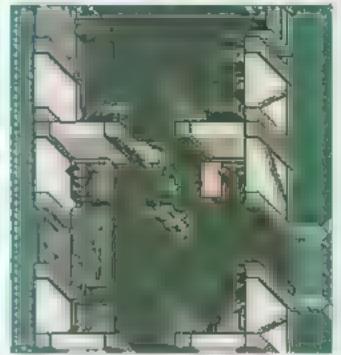


剪刀剪撒成糊帶(別以為電者是全能的,做衣服並非易事):至 於點燈、到水井打水更是常事, 有志者選可以在火爐上打藏鍊劍 和煉製藥劑。

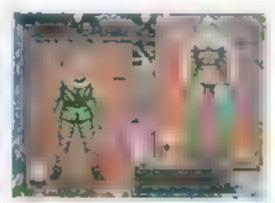
在 Britannia 各地旅行。不 但可看到各種美麗的樹林花草、







起伏的浪濤、高聲的山壁、板縱 流動的小溪、晶質的湖泊。偶爾 達會遇見關關跳跳的野鬼。低頭 吃草的野鹿和野馬和四處飛翔的 傷兒。在夜間還有四處飛舞的發 火藏點凝風景:如果你有音效卡 的話。蟲聲、鳥聲、風聲、浪濤



★ 投資式人物檢視查面, 介品即可採及自如

水入虎穴長序虎子

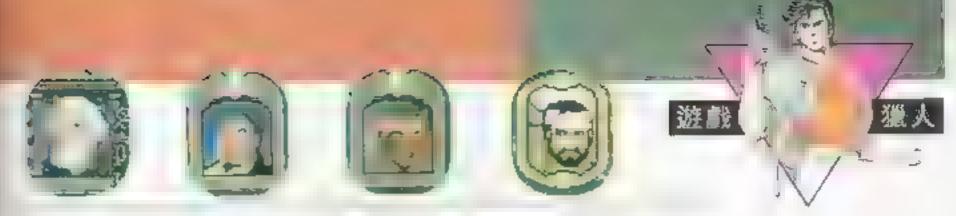
资不断,算是令人讃嘆 Origin 鬼 斧神工的巧思和按衡。

在創世紀VI中,操作介面與 創世紀VI大大不同。它捨棄了創 世紀系列慣有的畫面格式,敬用

全量幕脚示。而且完全以滑燬樓 作。你依然可以鍵盤指令來移動 禄伍、檢視裝備。但是所有的拿 取、觀滑、對話等操作全得用清 鼠操作。而操作方式也股計得非 常簡單:將游標移到物件、設態 成人上面,按一下方鈕是看,建 按網下是交際或使用,按書左鈕 不放而移動是拿。所有的畫面都 **有「開闢」可將之「關掉」→** 例 也可以任意將各種顯示移到你算 撒的地方去。這種操作方式雖₹ 仍有點繁雜,但已較創世紀程件 上很多。而且只要有一隻性能且 好的滑鼠。你将會發現:一切看 是多麼簡單 1

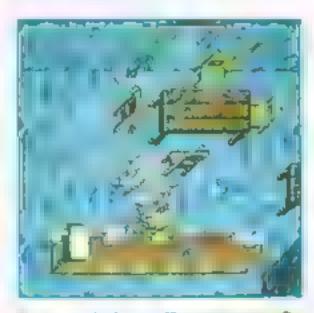
在施法方面,這回你有了一本「真正」的魔法書。你必須要你不須要你用的法術,並是 一個也以找到要使用的法術,並是 「書類」移到該法術上以選擇之 。同樣的,鄭材會自動損耗,不 勞你養心去配製。這回法術多不 少非學不可的法術。在遊戲中身 將會一一發現它們的價值。

創世紀如的戰鬥較創世紀軍 雙為刺激。由於圖形的更精密化 。你不但可以看見各隊員所持三 的武器,還可以看到它們在隊員



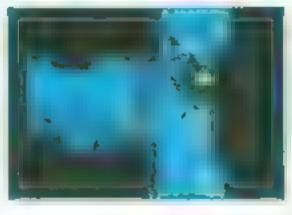
距離你也次來 Britannia 已 育兩百年之久,因此 Britannia 也有了不少的改變。各地出現了 許多新的聚落或城镇。一些藤有 的城鎮疫落、消失,甚至已經毀 祝り憑答手上一張布製地面(在 **遊戲中。你也有張「布製地圖」** 你可以随時把它叫出來看) **珂加上一具大分領(可將你的位** 省標示在「布製地圖」上) ▶ 就 可以浸遊 Britannia 各地了。當 然了,夜間的順明設備和過夜用 的編纂 (bedro.1) 是不可少的 當你覺得該休息時,使用創蓋 **赞可以能管,其他的除員會自行** 去想辦法(老實說,他們到底有 沒有睡,我可不知道),睡惺後 各隊員會從四周再次集合。 **續上路**。

在實險途中有一件重要也很 價人的事,那就是食糧問題。每 價陽虽每過一般時間就會開始「 獎」餓, 拖得越久不給他吃東西

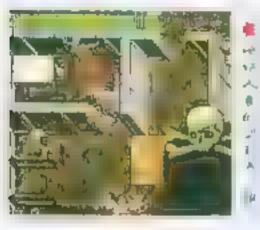


制度的技質環境不能吸 、 h、 で ま 。 的表心影性力









人性的與實面是創世紀年的 另一個創學。如果你深入與每個 人交談,你將會發現 Britannia 的人民不再是傳統 RPG 中的「乖 乖牌」市民,也不再有絕對的善 惡好壞之分,他們有著各自的出









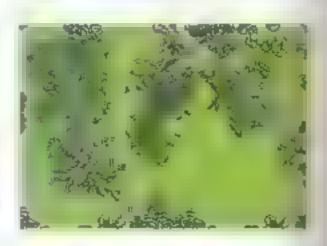


身、經歷與生活。他們有各自的 問題有特解決、有各自的理想與 希望、有各自的感情世界。甚至 內心深處的食勢、僧根與取時面

- 他們有著自己的交際而與人 榮琳係。有著家人、朋友與敵人 ,也有著各自的工作與社會地位 創世紀如中的社會狀况是很複 雅的。卧陷、慎击不公、贿赂、 食污、贩毒、恶偿勞力、課稅過 商。互相仇恨的椰椰不正常情形 都可以在游戲中見到(無怪乎會 被刺爲賴專根),如何透憑聖書 的手來匿正這一切歪風。就是玩 首你的一大使命了。當然了▶在 背後掛縱這一切的「共濟會」(Fellowship)以及從另一個世界 控制共濟會的守護者 (Guardian 〉將會是你的主要敵人,毀掉守 護者的野心與力量。 Britannia 才能獲得拯救與新生。而這也正 是你再次回到 Dritannia 的意義 所在。

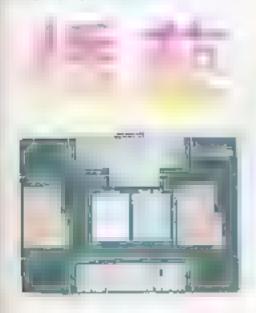
對創世紀VL這個遊戲·筆者 沒什麼好多說,就只有一句話: 非玩不可!但是 • 你必需要有可 帶之爲「商級」的硬體配備,對 動世紀系列 PPC 的背景認識與了 解, 整强人意的英文程度(至少 **要有查字典的心),對遊戲的「 瓤爬」速度有耐心以及尼纳的時 训,否则**,一大堆跟湿的勤舒。 一大票不知所云的人名和廣大的 Britannia 大陸就物你受的,更 **则談探案與解盤了●或許有人未** 心會質同我的話但是,創世紀四 的確是自RPG出現以來展職大、 最響人的角色扮演遊戲丨筆者在 這個遊戲中一點一篇的看到了0. rigin 爲使玩香能更投入遊戲而 付出的努力與心血、你呢?

我想· Origin 沒有使任何人 失意·而創世紀VII-- 點月之門 · 也的確是一個值得你我用心去 玩的遊戲 |





连克牌中的摄磁……







Mana Sharif On Mana Sharif On Mana Sharif On Inidge)是 Interplay 公司的粉新力作。目前市面上很少有內個維新設計的遊戲。不然就是功能標度黃乏。而這個遊戲正好物補了這個缺憾,是新有機構遊戲中最好的。

在截面的單示上,如果是V-GA/EGA,則支援到 640 × 350 16色的模式,辦然顏色不多,但 整體者來仍相當精緻。它的學面 設計相當地容易使用,最好是使 用滑風,但若你熟悉了遊戲,用 尋樣操作反而更覺顯手。

這個遊戲在過程中並沒有加 人太多花的的功能,即使你贏了 ,也頂多顯示分數而已,沒有「 特別」的獎勵畫面。不過這也不 是遊戲設計的重點。在遊戲的AI 上, Interplay 倒是相當用心, 與其說這是個遊戲,不如說它是 種鄉的 CAI 軟體來得貼切。

如果你已經會玩檔準了,那 你不解要說明書就可以馬上開始 玩。所有的指令在menu上都可找 到;而且電腦的對手牌技相當不 错(雖然有時甚至有作弊的嫌疑),從電腦也可學到一些技巧。 可如果你是新手,還不太會玩。 從menu上選擇初學者等級,電腦 會給你相當多的提示。一步一步 順舊電腦的指示。並且會向你解 體爲什麼麼這樣玩。在遊戲 105 tall之時,也有機關效學用的鍵 局。可供Load出來學習用。

橘姜大節的另一個特色是語 音的功能。遊戲在本母貝支援聲。 霸卡,但在只有PC sperker 联 Lib 的系統上,透過PC的speaker 也有數位化語音效果;不 過它的語音效果從另一關角度看 都也是透問遊戲的最大練點。 一方面是用英丽教育。在我們認 見非英語系國家,效果就大打折 扣丁·另一方面是,它從 PC speaker發出來的語音效果實在很 不理想。筆者在三台 386 機器上 測試,分別是 26VHz 、 39MHz 、 65MH: * 聲音都很模糊 * 所以華 勸沒有譽爾卡的玩家,最好把聲 音(Speech)關掉;不然長期聽 噪音可異會漢人發癌。(PS: PC speaker 测試發現在較慢的 26XHz 機器上效果有稍好一些。 也許在 386SX 或 286 上效果會更 好吧?」)

這遊戲中電腦叫牌並沒有根 操正式的橋牌制度,不過它有一 套從制度簡化下來的規則,提供 給玩家參考。事實上玩家私下在 在每個橋局結束時,電腦會幫你與出分數。實際計分規則要 看說明書較為清楚,在功能表上 也有一項 explain 功能作簡單的 解釋。

總之,這個遊戲是專爲橢藝 入門及初學者所設計的,透過這 樣的遊戲式教學,大概每個人都 可達步到中等的橋手。但對於橢 藝已極很厲害的玩家,這遊戲的 趣味性就略顯不足了。

附註:

遊戲中有關叫牌的一些規則 和打牌的技巧,主要都在原文說 明書的P 20至P 22, 道也應是這 Game的最基本的設計及重點。



Dungeon Lugons



具城實難是異域之門的續樂, ,除了戰鬥系統仍維持 SSI 一貫 的操作系統外,其他方面有許多 的機能系統外,其他方面有許多 的改進,對於數面方面比起以往 SSI 的任一遊戲都好,也更加生 動且審色彩性,對於許多重要 面、數要訊息。都以特別的關色 類現出來。而某些畫面的處理也 有多樣化的表現方式。值得我們 每個畫面仔細欣賞。而音效還是



維持一貫作風,只有開始的標題 畫面才有音樂,其他都是PC喇叭 的天下了,算是玩運幣 RPG 遊戲 以來,對 SS1 、 AD&D 唯一有微 調的地方,不過通點和畫面的改



别前掠

進而書,我想也只是小小的一個 缺點,不會影響這個遊戲的可玩 性和實驗性。



OII· 脱了許多先天上的敬進 和小小的缺點。再來談談述次的 動情。這次的故事當然是延續異 域之門而來的。在你成了Ascore 的英雄之後,和解友們。同享受 ,溫樂的午後陽光。突然間所坐 臥的草地。變成了冰冷的地板, 藍天變成黑暗的天花板,而甜美 的鳥鳴·變成了刺 耳的護甲碰觸聲。

一個熟悉的聲 音出現在耳旁·

Amanitas告訴我 們許多最近在景荒 地域發生的事。

上次在Ascore 被 你打败的 Ehenta-

rim·其餘黨又 向月之海的東方集 結。而其中有位仁 兄 Lord Geitdari ,實充Eheutrin 將Llorkh的國王給

联段了。而L orkh是矮人们

的國王。 Glidarr 知道除了佔領 Liorkh之外沒有其他地方可去。

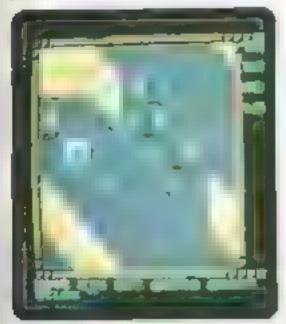




而矮人們正準備復國所以必定至一場大戰發生,所以呢!矮人們的領袖 Milor 要求我幫助他們我想想也只有Ascore的英雄能準任達個任務,所以便把你們你一到Liorkh去幫助矮人們。當你可放在Liorkh的任務後。便趕繁華

Secomber來·我有其他重要的訊 包要告訴你。」

腺伍一開始在Llorkh城中 1 Yulzor會給你一張地圖之後。滑 输来西方的塔,使 Ehentarin 無 法增援,再來打進Reep中。在地 下一樓中會見到一幅兩個人爭到 **点離才是虞的畫面、當然其中心** 定有點、施法破掉魔法、然後打 取Getatt,便算完成第一個任務 了。超緊租船到Seconder,見到 Amanitus,他會告訴你到Leilon 去保護n位從 Mirabas 和 Neverater來的大使到深水域(Waterdeap)。而動了Leilon。卻和 一開始在Yartar一樣,在食物中 被人下涨,結果便開始一段曲折 的故事,先是逃出牢房之後到深 水城、卻發現Amanitas的價。被 人体包。答你成為整個月之海沿 學的叛從,被人繼續丟進海裏。 常虧遇勧貴人相救才得以脫險。 **被著開始一般洗削氣情的冒險之** 辨



遺個遊戲和前一集比起來, 內容更豐富,在某些場合更需要 你的聯想力,否則常常會卡死在 某些地方不得動彈,如在Liorkh 城中解決二個完全相同女孩的紛 爭,所採取的方式,就得動點顯 筋了。

而遺個遊戲有另一個特別的 地方是與以往的遊戲所不同的。





且在某些場合,若該完成的任務 選未完成,卻聚先行關開,除友 也會提醒你,什麼事選未完成, 這供是遊戲作者對玩家的一項幫 助,省下許多不必要的麻煩。

而在旅行日點部份,以前玩 AD&D系列常常會因許多不存在手 札而誤導,而這次的遊戲,沒有 用的日點並不多,而且給的提示 相當完整,是令人相當滿意的一









的工作伙伴一葉鬼,被派到 作了 凱撒學的首都辞得中進行調 產工作。發現解得市有歌多的險 談正存閱讀中。身緣秘密警察的 你, 駕駛者 輔戰鬥小艇來卻此 城市網套選些險謀。當你熟建中 心體吧時, 卻發現景兒已失蹤…

這個由 TOMAHAWK公司所 出版的遊戲,其代表此公司的片 頭畫面,可佩不是最的!非常之 流暢的動畫,在 320 × 200 的解 析度下,製作得很棒。同樣的, 在遊戲裡的畫面,也毫不遜色。

在遊戲機的各種建築物、人物、物品~~~等,都各有特色, 雖是30畫面,仍然表現得很有創意,不落俗套,就算是傳統的3D 線條畫面,也製作得很用心。像 策者就非常欣賞過橋的畫面,那 種愛而過的感覺,讓人感覺非 常舒暢。

整個遊戲的過程稱收集物品 、與人交談獲取訊息、通過各種

感覺上發個遊戲的地圖獨大 的·一些景觀又很新似,方向感 不好的走起來很容易迷路。物品 又很多·可是說明書也未說明 用途,而且有些字在字典獨也 不到,看來只有自己多試試了。 不過遊戲運一些檢閱小艇、武器 及地圖的畫面,筆者就很欣賞。



條武器費面只要按個鍵武器就會 開始操作,小艇精及地圖也都 是一幅生動的畫面,不再以一張 死板板的圖查來代符,就算是 或的作者就是使用心數算是不 數算是不 數算是 外的遊戲作者如能與這個遊戲的 作者看齊的話,就算是遊戲不怎 麼樣,不過看到這點至少會讓人 餐得新服點。

在音樂及音效方面倒是關可 情的,支援了歌多的音效卡, 是在遊戲機卻平平無奇,玩起來 感覺上還真沈閱。



必節》

选权斯在公司在與第二波、 在各种出的第一套 軟體一一火新人(Rockteer)。 可說是未演先轟動。在著名報紙 上也能看到其廣告。去年11月份 的電腦遊戲世界亦有精采的預告

接下來的故事情節是相當老 掉牙的, 納粹組職爲了奪取火箭 人的技術, 鄉架丁男主角克里夫 的女友身施, 於是主角背上火箭 推進器, 拔出快檢要制造幫亞很

。這個場景是筆者相當病假 的一關,玩了十幾次才過關,後 來發現用鍵盤操縦比較精確,才 脫離橫尾現場的畫連。

在成功地擊潰這些壞蛋之後 · 允里夫殺現今他已經被摘走了 · 於是火箭人得穿越一波波納粹 稅機、炸彈攻勢, 到速齊柏林飛 陷,以解教女友。接下來的兩個 塌樣是飛行戰鬥麼面,可視均慢 增生式的射擊遊戲(其實情發發 而只有一張), 這兩關對於愛玩 射擊遊戲的玩家應不成問題才是 在主角"好容易" 無到目的 地後,赫然發現身此就在飛船的 尾端,不過你得用你的袋腿功夫 解決幾隻納粹雜碎後,才能腳利 解數到心覺的女友。

對於這個遊戲,策者以爲在 **雷面战理與音樂、有相當不錯的** 技術。但以是查交代過場情節。 而非動畫(如銀河飛將) : 就略 據省工了些。聽覺上花 500 元勋 **機個剛跟純的射擊遊戲,武器極** 斯第一、推動離面沒有變化 …… · 就我 個別學生而言, 當然是 比岭宫歌便食义大碗的束唇。好 比中國之心情節豐富、對點喚歌 ,還包含不銷的動作遊戲,當然 價格帶便宜的 = 大糖布膏 + 道是 個適合小孩(遊戲中無血肺暴力 〕及懒得酒英文玩者的肋作遊戲 有興趣不妨自行體會一下當火 **新人的樂趣。**



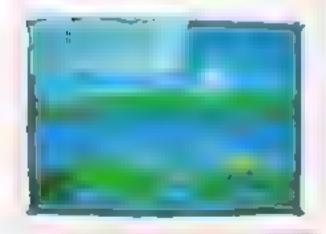












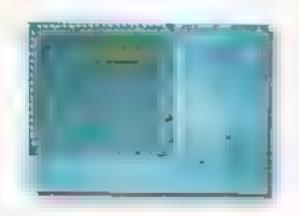
看了以上的描述,想必眼尖的老玩家們已經亮起了雙眼,沒 錯,這個遊戲就是1989年美國角 色扮演遊戲年度冠軍的——永恆 之场的延續故事 - 朱恆之城 [] 《 Magne Candle [] 》。

試玩過以後,我只看得要喜 參半,客的是來程之期] 仍然保 特書前作的架構和故事,並加上

然但之短远



了不少前代所收有的功能和設定 • 而且其吸引人的地方如:故事 性和高深的謎號。 還有時而接賴 在對話裡的美式幽默等等都是玩 家應該注意的細菌。



養的是 MINDCRAFT 公司並 沒有在應該加強的地加强;如音 致、色彩、操作介面上都沒有特 別的加强。不過未便之場上仍然 在設計上增加了許多的功能;自 動戰鬥、新國、記錄交談等功能 ·在法術上、武器上、物品上也 都增加了不少有用的東西。相信 如果玩過了一代的玩家,想必也 會十分的歡迎來便之場 [來到:

至於這次的故事是延續上 代的故事,而時間則推到了被罪 毀的 Oaberun 島敢雖之後,主要 是因上次顯清了 Oaberun 島的崇 面,其餘的物怪都躲到地底和事 他的大陸去了;如今,餘下的星 聯門力又要來到: Robnard 國 將体大的英雄—— Luckna 也就是 你啦!再度請到 Osherun 島來, 希望你顧清 Oaberun 島的地下 物,然後這征到其他的大腿去是 期其他由來在大地 I 為你設下进 重數題。

而架構仍然是解謎和傳營了門。而伙伴也增加了不少,每 一代的忠實戰反之外。也加入 不少新的伙伴。同樣的也增加 不少的怪物。如果你是個條統一 戰鬥迷的話,這個新的故事等 讓你得到不少的樂趣。

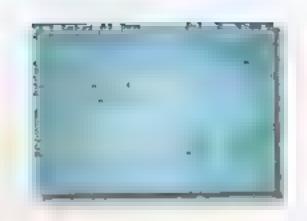
再來談談音效和圖形:其實 也不用多說,因爲EGA+VOC的 圖形和音效根本不值得一提,只 能在不能忍受「無聲」的狀態下 享受一下勉强「看得值、聘得值 」的圖形的音效了。



至於操作與面也是一樣的延 用一代的介面,像是談話、看來 門、魔法等的使用法全部和一 代夢不多:另外加了一個地區製 分別話的功能。其中面製 對話的功能。其中的 對於是傾便一個人數過點的 方。當你式中會自動將你們對 點說的時候要記憶體中,當你要職服 遊戲的時候要記憶體中,當你要職服 遊戲的時候要記憶體中,當你要職服 遊戲的時候要記憶體中,當然要職服 遊戲的時候要記憶時不完了。 不然所有的對話將會被清除掉。

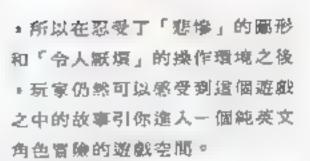
另外令人詬病的是二代和一 代的操作都是使用方向鍵和數字 鍵。另外再加上一些特殊功能鍵 ,使玩家在遊戲時會變成二隻手 全都在鍵盤的右邊。顯得有些遊 擠。相對的也就減緩了遊戲的行 進速度。

而在隊員和主角的選擇上也 有缺失:因為程式中並不支援所 酮的「修正」功能,主角的屬性 也是相同的,並不是使用亂數的 「鄉骰子」來決定屬性,而主角 的一些技巧及物品也是固定的, 變成比較沒有彈性,這也是一代 和二代所沒有改進的地方。

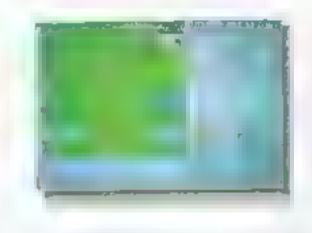


接下來是脫給新加入RPG的 玩家聽的:當你決定實下永夜之 **尼亚的時段,就決定了你的苦難** 旅程,包括了數個大陸和數十個 的地下坡、小舖、餐匾、小島、 刷字的遊戲世界,再加上多遊數 萬字的英文訊息及高深的謎繼都 可以讓鄭榕觀角色扮演的你不知 所措:但是我要告訴你的是,其 肯在游戲中和你談話的大都是一 些事歌說話的惊快。雖然說了許 多,但是重要的和關鍵的地方只 有順示紅色和「請參閱旅行手册」 第××頁」的地方・小心英文文 法中的反 話和蘇語,再加上小心 的搜尋和嘗試。你將會發現未輕 **之地**『的親正的樂趣所在。

如果英文肌息對你來說並不 是問題的話。你攻下二代的時間 大約在40~340個小時之間。如果 你是一邊廟子典一邊玩玩遊戲的 玩家呢。大約是在90~940個小時 之間。



遊戲

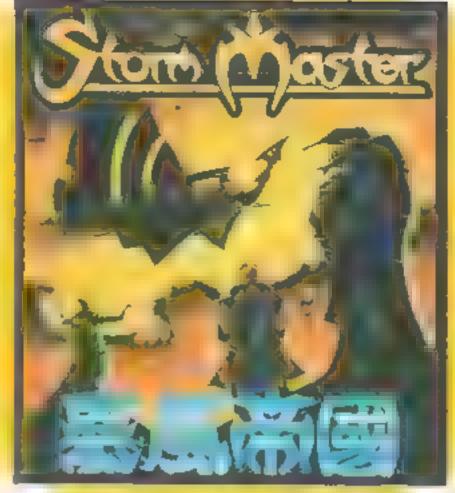




向以中世紀英國風味菩 一 稱的 Silmarils 公司所 製作,而立東軟體代理發行 的暴展帝國(Storm master) 於日前上市了。



設遊戲的畫面支援 VGA 。 同時有支援音效卡,但音效卡部份以音效為主,沒有音樂。而且必得把音量開的楷當大才行。筆者



Lucifer

在開發畫面時就因爲音量調太小 而差點終認這是一個安靜的遊戲

另外本遊戲在榜入腳碟後要 進行 Save Ganc的時候,程式會 以 Disk is full來拒絕save的 動作,但說明書中並未提及,不 知是被香機型符獎?選是說明書 疏順?

在遊戲一開始的時候, 玩者可以決定遊戲的時代, 還可以讓 就者決定當時的情况是對離較不 利, 而另一個選項則可以決定遊 戲的難易度, 最後一個選項期可 以開閉3D立體作戰一一這是遊戲 中相當有趣的一部份, 稍後再談

七人執政團中的成員有: 。 *話詢太臣*:負責提供整個國 家的各種情況。

(主教:提供魔法上的提助。 在建築好的神殿內可以進行宗教 儀式,進而獲得召喚不同種類的 風所審的力量,而宗教儀式是以 人物的動作來進行的。而建築者的試驗,如果能顯著和 關於如果能顯著和 關的程序來進行的 話,所得到的魔法 力應該會較高。

以讓你在物品交換所連 行買人賣品的動作。但

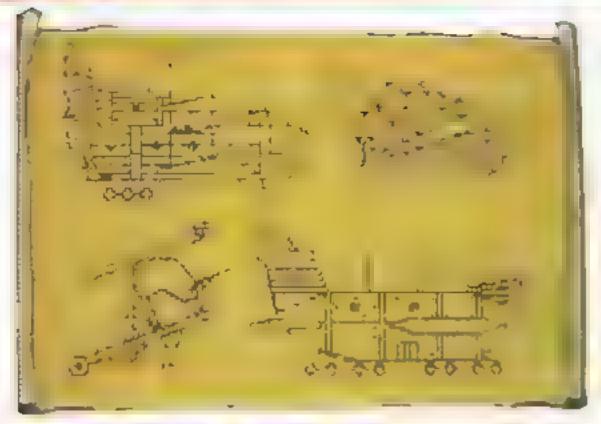
當經濟情况十好約,它包可能暫 時關閉。另外,選可以與其它做 至等定時業契約把手上的貨品全 部出售或以物易物換取自己需要 的物品,同時也可在此關聯稅方 七大城市稅事。

「經費大應:負責機理七大級 市鎮樂設施的支出,投資在這裏 可以提高人民的滿意度,而在稅 收上與能加倍的回收。

[竹祭大/2] 可以利用權或俗 錦來觀察敵方和己方的情勢,也 可以僱用殺手來暗彩敵方的大臣 ,不過穀手不甚可靠,只能偶一 爲之。



[科學大臣:則可以分配各大 城市學術單位的經費,還也可以 提高人民的滿意度。而設計報報 則是相當有趣的一部份,玩者。

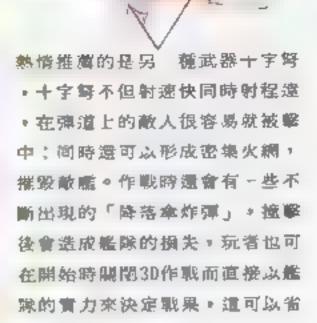




國防大臣: 則負責與強航空站一一飛船停泊的基地。高射炮 陣地一一防護城市的弱人侵兵的 動場。 做事單級。 偏用 數學中所需的人才以及出征。 透亮 探用一種相當特殊的方法。 出征 前原者必須先決定該次出壓所需 的經費。 艦隊愈大。 但數學多自 然也愈實; 一旦出擊之後玩者可 以產產數方領地以減少資源的生 產,或在數方的大城上選擇繳奪 來獲得戰利品,這職行為同時也 會接從該城市(也就是遊戲的終 樣目標)。



在敵人的領土上當然不會疫 有抵抗。在艦隊經過地面的高射 炮隊地時會受到猛烈的攻擊。遊 成船隻的折損;注意一級戰在艦 除進行時是採用便不方便的滑風 選擇八方向雙方式。而不是一般 的Click-On。因此意外的經過高 射炮隊地幾乎是無法避免的。



遊戲

下不少時間。

遊戲中七人執政廳的方式雖 然很合理。但造成了玩者的不便 ,因爲在潔擇某一位大臣之後所 採取的行動都會消耗時間。也就 等於其它的大臣在這一段時間就 無事可做。造成七人執政團成了 一個傀儡政權。筆者在這一部份 仍然是偏好回合制。也許這是筆 者的偏見吧!

基果常國幣糖看來可以算 是小品戰略遊戲的水準以上之作 只是它被一機跟遊戲製作相當 密切,但不是絕對需要的東西所 梅累了一一保護。遊戲中是採程 式随時插入胸間密碼的保護方式 , 遺毒來沒有什麼, 不值得入點 小怪,但是,笨者不知道追选S linearils公司的鉛牌?還是立東 軟體的疏忽?所詢問的密碼中" 竟然"有中文說明書中所沒有的 問題,也就是花錢正大光明購買 軟體的玩者有可能受到跳回 DOS 的符遇。購買正敬軟體的玩者無 法得到他應有的權益,還顧事憤 實在不可以等閒視之!





這個遊戲的題材十分新翔。 玩家這次不再帶很外國部隊,在 歷史的戰役中翻來。而是確確實 實際徽國軍迎緊敵人。保衛自己 熟悉的家園。遊戲時間設定是在 1997香港收回後,由於大陸內部 發生了一連串動盪 > 為轉移群眾 **注意焦點,揮點對台發動攻擊!** 在紅單方面是由東南沿海四省兵 力所集結,我軍則是台、澎、金 馬的部隊。就實際情形來說。 中共用兵時,考慮邊防、國際情 勢、內部安定等因素,是無法全 部動員的,另一方面為降低遊戲 困難度,限定共軍只有四省的兵 力,我方則暫無外援。

進入遊戲,前先映入眼簾的 是一架 IDF 戰機照片,配合低沈 雄壯的音樂(如果有音效卡的話),在動態的情題中雕約可見, 很能給人大戰一觸即發、風聲類 項的感覺。遊戲本身支援音效卡 ,樂曲也十分動體。在數戲進行 而敵軍的可能進攻路線也有所不同, 玩家初玩遊戲若不明歐遊戲 環境, 建議不妨先選擇裝備較完 全的狀況一, 有較多的軍隊來對 抗來就可以選擇較與擴充性的狀 況, 發揮你在軍事方面的長才; 就實際情形調整單隊編制, 玩家 更能事受遊戲的挑戰與顧為。

遊戲在開始時。有四種狀況 讓玩家選擇(每個狀況並沒有其 特殊的名稱)。所不同的是。我 準開始的裝備有可機充的彈性。



是指部隊的盔甲 網材的性能。除此之外,你也必須注意部隊的士氣。雖然遊戲沒有股計「單心大振、一鼓作氣」的場景,你卻得小心「單心換散、兵敗如山倒」。不管是一支裝備多精良的部隊,士氣不振一樣不能發揮散力。

在遊戲中。土氣低落的皺伍 雖不至於倒戈相向,轉而投入敵 方姚僧,卻一樣會臨陣脫逃,自 動從戰場上「消失」。所以當你 簇你的部隊進建征戰,將士疲憊 之際,給它一點適時的「鼓勵」 · 遊賞部隊或者課部隊休息。也 和抽稿部隊一樣地重要。 其實士 **氦低落也不是沒有前兆的,我方** 的指揮系統(電腦)會環時向上 級(玩像)星級。如果關下還是 不在意的話。下次在戰場上看到 部隊自動「消失」的話・不要懷 疑是紅軍科技大突破, 發明了致 命徵器,而是您的變兵、愛將們 跑地啦

作戰可分為戰略和戰備。戰 略是指影響整個戰局的戰力分配 和部署,戰衛是軍隊在作戰時採 取的策略。在這個遊戲中,我方 在「量」上吃了大虧。在「質 上也佔不了便宜,因此戰略、戰 衡的测用格外重要。在遊戲開始 時,我方的那綠裝備並不精良、 保養很差(遺應談和事實不符。 冒在 晒整遊戲難度) • 而共軍風 常在第一回合猷開始動員向台海 .他攻□面對此一情形在大戰的初 期,玩家的作戰目標應訂在據住 共軍的第一被攻勢。前當其衝的 **金**期前線通常無法保全,而在一 波波共眾的攻擊後淪陷。這時也 不要想替試軸提,選是鞏固後方 要聚,採取防守戰。

在遊戲中,對方的空單供權 網(一方面是遊戲於定不合理, 一方面對方的 SU 27 戰機也確實 很強),最好交由我防空部效應 付,再設法切斷其補給線:像再 炸機等地面部隊遊號殺手,務心 在它接近前標下,電腦也徵聽明 。在它接近前標下,電腦也徵聽明 。有時會泛遊從東部臺岸。

遊戲本身是以ViA 320×20 0×256色方式顯示,當有重大大 事件發生,會排播以思白照片作 或件發生,會排播以思白照片作 成的新聞快報,構想不斷。結婚 作成鐵路大拿)則更有說的樣子, 效果更好。整體畫面給人外。 發展了片頭之外,這 發來不是很好,除了片頭之外,這 條都各種對 256色的水準,這 條都各種對 256色的水準,這 的有點像任天堂的三國家是 的 以此是 覆 ◎

若說各乘防走戰最大的缺點 ,應是操作介面設計不良。它並 沒有支援滑風,所有的指金郡是 用鍵盤透過運搬選擇,非常地不 方便!而且遭單的排列有點紊亂 玩家常常在一個「選擇、雕開 、散棄指令」隨著遊單換來換去 ,就忘了自己在辁什麽。下錯指 令還不能以 Esc 跳網,非得要「 哪」地一些。「告訴你一個錯誤 识息,並暫停一秒續!在移動單 除薛也是一楼。明明是八侧方向。 用八個方向離就好了。卻要用 左右鳞蹼方向,再用空白鳞移動 : 要患腦筋沒有轉過來 : 選與的 很不能適應。間樣的情形還變見 不能。另外,玩歌做自己一個一 關去找出榜命中的部隊,省時候 **筆者偷懶,忘了對一個飛行中除** 補給油料。結果就造成壁機慘劇

總之,這個遊戲十分擬旗、 考慮的因素很問金,對玩家是很 好的傳試。若能在遊戲中加入天 候、地粉的因素應該會更精 彩上當然,這個遊戲是同一體就 的先順,在將來再嚴或其他公司 也推出同樣的遊戲時,許多點子 一定會被保留下來,再加入其他 優點,這也是我們期待的!



初接網這套遊戲時,就被片 音。 遊戲面所吸引,以為戰鬥畫 面也像片頭的服像效果,立刻不 如一切地投入遊戲的世界裡(雖 然明天要抽事)。在安裝完學後 ,立刻較入 MOTSE, 解候學中追 學已久遊戲展現在眼前(管他化 學抽事)。

經過一陣磁碟選轉後, 整於 對到了"告死人"的片頭。為什 麼呢?請德筆者慢慢訴書。

一、密碼:以深藍底場黑色 将字。(天啊」考我可憐的大近 嘅眼。又不知要加深多少度?) 如表做保護。請欺假班數不花錢 化人。我們這些軟重智慧財產精 的無事小民何須受此勝難?

二、音效: 只有PC SPEAKER (令教的 SOUND BLASTER 英雄無 用武之地)。

· 、 戰鬥萬面 · 顯示太快 · (我只很小時候沒學選繼) · 幾 係由線一閃戰爭就結束了。

很是它也有可收之處。例如 .

一、確度、對策者而言自然 不是: 天方夜霖 (有些真絕), 對有些基礎的人也不是難事。但 對新手而言。常有丈二金剛摸不 著腦袋的感覺。

二、過程: 省去許多縣項的 內政、外交的過程: 只要專心的 四、戰術應用:可以接部就 班逐次佔領, 削弱對方實力, 即 到佔領對方國都; 也可以異軍突 起, 直指虎穴, 完成功樂。被至 可, 直牽制對方兵力, 一面悄悄 潛入龍潭, 直過黃龍, 更可交錯 運用, 使得形, 有待玩像自 己發覺、運用。



过量GAJF絕括來說。還可以 玩一玩。做消速是很好的選擇, 但做為新手的第一套遊戲。一定 很容易迷糊。透有 MODSE 的操作 不是相當的無話。希望玩家還是 用 KEYBOARD 吧! 不要以為 MOUS-E 比 KEYBOARD 呀! 不要以為 MOUS-E 比 KEYBOARD好用。(天啊!我 的化學抽考!)



窮兵難武便可, 佔的城型多, 我也也多, 國力也也强, 武器和组 綠也也精良。

二、模擬效果: 個夢效果極好,可使每個人完成將軍夢,從 麥克阿瑟、艾森豪、希特勒…… 等等。



本公司代理英國Lucas Arts Entertainment公司產品「Secret Weapon of the Luftwaffe」(譯名:納粹飛汗秋史),在含製造與銷售之業務。

日前因內部作業人員蘇失,誤用「」符號,為避免引致不 火要之聯想,特此聲明——一該遊戲完全為紀念二次大戰期 問,美、應二國間的空戰歷史而作,並未該吹及表現任何政 治型態,亦與Lucas Arts Entertainment 及本公司之政治 立場無關,務請消費者明察。

特此聲明

聲明公司 智冠科技有限公司 授權公司

Lucas Arts Entertainment



在

今天我們把重點攤在18M PC 的東西上。至於 Nac 、Next 及一 些日本賦職(如: Amiga、PC-9 801、68000…)因為關人接觸 的比較少。策者手上的資料也不 太物。所以我將以蛸帳點水的方 式。一筆帶過。

電腦音效的傳葉及受人重視 應該是在 App e l1的時代, 鄉時 在 App le 上有一隻「小小」的啊 叭,當初的設計者原本只是想拿 來發出一些「嗶,、「叭」之類 的警音來警告及提醒使用者,

些十分「天才」的程式設計師不 知那來的重整,就利用那個不起 眼的 Speaker 奏出旋律,在早期 Apple 的Gaur上。也常幸它來發 出一些特殊的聲音。如場炸響、 引擎督 ····· 等。和现在的PC比起 來, Apple 上的 Speaker 僅是利 用一個版造迴路來發出聲音。而 不像現在使用一顆に來控制。所 以製造音数的程式比起現在複雜 不知道多少倍,相對的,它所能 製造出來的效果卻比PC好拼多。 网络橙式骰計師能夠 Speaker 下 津最直接的命令。像筆者曾在人 pple上號過何伴奏的音樂。甚至 **選有人曾拿它來放劢音呢。**(非 常滑鲸峨了〕

大約在80年代初期(飛切的 年代我找不到了)。有一家公司 之後,Apple 逐漸沒落,1 BM PC迅速崛起。 IBM 當初在綠 它定位時,是設定場「個人用問 務機器」,所以原始設計的關形 及音效系統十分簡關(MDA+Spe ober)。反觀 App e 公司,他們 非常具有前瞻性的看出圖形使用 有介面及多媒體的發展潛力,所 以在開發 Tac 時,即為它加上了 優良的關係處理系統及音效系統



,使 Nac 可以在不附加任何音效 介面卡的情况下,發出優美的音樂、音效及語音。好了,我們把 話題轉画 IBM PC,在當時由於使 用者的水準並不很高,所以Speaker 運勉强數術得過去。

在 ADLIB 公司計劃發此一產品前,做了一些市場分析,發現 1BM PC上的遊戲製作水準,已有 複關著年 Apple 的選勞;玩歌開 始鄉紹為什麼他們必須忍受由那 始鄉紹為什麼他們必須忍受由那 雙 Speaker 發出的噪音,也期待 能有新一代的音效卡能在市場上 , ADLIB 公司開始 發表大game出版理,希望他們能 支援 ADLIB,並利用物美價應的 YAMAHA YM3812晶片造出一塊功 能不錯且價格低到能讓一般人签 受的音效卡。

在各方面條件配合下, ADL IB果然一鳴驚人, 在短短的時間 內成為音效卡的新標準, 也把電 腳音效束推向另一個嶄新的空間

新加坡的Creative公司在银紅 ADL!B的成功之餘。也秘密的規劃了另一片和 ADLIB 相容。而且功能更強大的音效卡一一即目前各位所無知的Sound Blaster。Sound Blaster 基本上使用了和 ADLIB 同一系列的品片(所以才能和 ADLIB 同一系列的品片(所以才能和 ADLIB 相容)。不過它们上了一般 PCM 遗路,使其具有「战路」的能力。有相當多的人認為。由 Sound Blaster 放出來的資學會比 ADLIB 來得好,這是一個不大正確的觀念。

雖然Sound Blaster採用了YANAHA阿一系列中較新型的品片,也改善了放大電路、但在音源的取得數及頻率上。都和 ADLIB相同,比較起來,Sound Blaster。好了,回題 I Sound Blaster的出现果然使市場情勢ok要。占有那些的介面(Orign的銀河形態并不可沒),與有超越ADL-IB野心。Creative公司再趋勝迫擊,推出新版的Sound Blaster,除了 1 5、 2 0 外,最受人喝目的就是Sound Blaster PRO。

Sound Blaster PRO 號稱是 新一代的音效卡。在和 ADLIB 相 容的基礎上。再加上一倍的聲道 及更多更高品質的 PCN 音源(用 來講話)·也具有 CD ROM 的介面·不過在 CD ROM 技術還未發展純熟之版·這個介面功用會有多大。也是豐令人懷疑的。

看到道理,各位可能開始產 生一些凝感!在数多的潮ļ棉中。 我放以那一艘作烯未來升級時的 標準?或者,我已經有一塊音勞 卡丁,我酸不酸在短時間內汰舊 換新?其實 • 如果你冷靜的觀察 现今遊戲出版甜的動商,應該不 難找到你要的答案。目前 ADLIE 已歷成爲最基本的公認標準了(意思就是不論那種音效卡都至少 幣和 ADLIB 相容)→一般的遊戲 、軟體幾乎都有支援 ● 如果你的 要求不是很高,或者經濟上不大 方便的話。我想。一片 ADLIB (或相容產品)就足以應付你的胃 口丁。不過板據最新消息,軟體 世界正準備推出度奇音故卡二代 一第 代观夸器音卡·功能强士 ·可與Sound Blaster 完全相容 > 軟體也可以 > 最重要的是:值 錢不高,但因資料不全,所以無 法做進一步的介紹。(編者按: 關於第二代疫奇語音卡的詳細資

料 · 附着P 65 ·)

如果你是個書歡追求更高境 界事物的人,或是本身對多媒體 報音高度的興趣,不妨考慮實片 有語音功能的音效卡,許多能「 講話」或經常用到「超疑真」「音 效的軟體(如銀河飛將II、 原法 門山、樹級軟體等),都要求使 用者備有一種有語音功能的音效 卡,以鄉能發揮最大效果。

當然。如果你是一位凡事追求盡善盡美。至死不休的「孩子級」玩家(像審者就是一例)。 我也不反對你去實台YIDI來「玩

玩, · 現在 MT-32 和CM-32L的 废告打得满堤的。但如果你真有 購買的念頭。推構你買CN-300加 MPV-1PC (不要買所認的MPY-40 1 「相容品」。否則一旦遇上資 科傳送量職大的軟體,例如銀河 刑將、保證「當」得你英名奇妙) · 因為 MT 32 和(M 321 都已停 產 · 也不符合 MPC (世界多媒體 標準):未來擴充性大受影響。 假如何包夠大,再去實塊有語音 功能的音效を、那就更完美了(有雌蕊的話可以在资訊膜時四處 **希看,我相信一定有廠商會提出** 銀河刑將[] + 486 + MT 32 + 存 語音功能的音效卡來秀)。

除了上述幾種比較常見的資 效卡片,在美國男外運有一些音. 牧寺正断的的遊人市場・伺機両 動、像Sound Blaster 2 > Prospectron 等。屬外也有 些廠商 即發出丧效卡。基本上它們都能 和 ADJIB 相容。而且都具有許多 附加功能 - 侧腳它們的普及事甚 低。也少有軟體商支援。所以我 何略而不談。不過各位有沒有注 意图。最近定基代理Disney的遊 戯,都有支援一種名叫Sound St ource 的音源?聽說它能模擬俱 實的語音和音樂,效果非常權。 可情能者沒親耳聽過它的音樂。 手上也沒有它的資料《它好像是

突然從地底撤出來 樣),故無 法給大家任何意見。

在未來的資訊時代裡, 音聲 效果將愈來愈受到重視, 澳視它 的人, 勢必將遭到樹茲。為了讓 你的電腦更高人一等, 經快存錢 幫它掛付嗓子吧!



/ Grazy Jong





各位史选於魔奇音效率的朋友, 大家好!上個月我們的課程你是書歡吧?今 天為了表示對沿鎖研魔奇音效率的教意!一雕始就送此八禮物給你, 顕有:

風琴類	ORGAN
-----	-------



ORGAN1	INS	管風琴 1
JRGAN2	1NS	管風琴 2
ORGAN3	INS	管風等3
ORGNPERC	INS	管風等帶點數擊聲
ELORGANI	INS	電風零1

真實	Ind Ms	0 6
RDP.MT	INC	-iin-1

BDRUMI	INS	大鼓 1
SNARE1	INS	小鼓 1
RKSNARE1	INS	播旗樂用的小鼓
SYRSUST	INS	有延長音的小鼓
SYNSHRI	INS	電子小数 1
SYNSHRZ	IN5	電子小數 2
MLTRDRUM	TNS	軍用小數
CYMBALI	IXS	欸 1
HIRAT1	INS	HIHATI
HIHAT2	INS	HIHAT2
TOMI	INS	TOM1
TOM2	INS	T0M2

2 34 31 31 1.	1	ZER



çā.	Þ	抽	Librarilly()



ACCORDN	INS	手風琴
BAGPIPEI	INS	蘇格蘭風笛』
BAGPIPE2	155	蘇格蘭風苗 2

10

INS

INS

HARP3

JAZZGUIT

聖學 3

爵士吉它

鋼片等

ENS

CELESTA



CBOE1	188	雙簧管 (英國管)
FLUTE	INS	長笛
FLUTEI	INS	長笛 1
FLUTE2	INS	長衛2
ELECFL	INS	電子長笛
SMAKEFL	INS	蛇笛
BASSOONI	INS	巴松管
CLARI	INS	無管(豎笛)1
CLARINET	INS	黒管(監笛)
CROMORNE	INS	克爾管

這些音色是我從"音色製造機"(Instrument maker) 解歷期後得到的,我把它們根 嫌樂器的關性。做了以上的分類。對你在寫音. 樂的時候應該有很大的幫助:我想榜下來我們 不妨就來討論一下音樂上的配器問題。

男伯入鈕行,女怕娥錐郎

這句話的意思是說:做音樂的時數要用對 樂器(音色),本來平淡無奇的旋律,可能因 為用的資色很適當。再加上伴奏的音色也被排 質,使得這首曲于得到很好的發揮,相反的。 如果你好不容易、腠臟忠食的寫了一前震古煙 今的世界名曲、結果因爲配器不良、飲恨終生 如此豈不遠憾?

起器的級則

脊型的演出型態分爲兩大類:獨參與合奏 獨奏是一極樂器的單獨演出。 植不上什麼配 器雕則:台奏是兩種以上的樂器互相搭配的演 出,人多口強。所以需要兼種規範來調節各個 **聚蛋聚器的功能與發揮, 這個規範就是我們在** 這裏所要對論的"配器原期"。

原则一、初闷狗毛的鸟额青荣在一起

意思是說:你要先搞懂樂器的屬性分類。 我们中函人就"樂分八音"。 你先不要反應太 快,八音不是指"Do、Ro、Mi、Fa、Sol、La · 51、Do" • 這八個音符都不是咱們老祖宗的 意思,"金、石、土、木、鲍、竹、草、株、 邵之八音"。這樣你懂了吧?八音是指八藏不 同材料所製做的樂器。這個就是中國歷史上最 早的樂器分類制度,驕傲一下吧!選件事咱們 的老祖宗比老外先進了至少兩千年。

好!不要沈迷於往日的光輝歲月,請回到 西元1992年,以現代的樂器屬性而遺,我們把 果器分成以下幾大類。它們是:



DASSTRLG	INS	低音弦樂
SOLOVEN	15	獨奏用的小提琴
57R1VG51	155	弦樂 1
VIOLINI	15	小提琴1
1-05-32	NS	小提琴 2
VLNPIZZI	NS	投奏的小提琴]
FSTRP1	13.8	弦樂 1
FSTRP2	178	验赖2
STRNLONG	11/5	長音弦樂

- (1)弦樂組:包括小攊脊、中提學、大 提琴、低音大提琴等。
- (2)水管樂組:包括長笛(極道)、壁 **弹臂、型簧管、巴松管等。**
- (3) 解實樂組:包括小喇叭、伸縮號、 確克實、低音號等。
- (4)敝擊榮組:包括小鼓、定音鼓、鈸 三角鐵、水魚等。

其它的分類。更現代一點,我們會再加入 電子樂器的分類,例如合成器,電Bass等等。

以樂器的構造來說。問材質、問形狀的樂 视所凝出的警音在音響的物理特性而言,基很 接近的。因此,請復習一下國中物理,兩個和 期似型状的看波加在一起會產生波對效應,像 做音樂術語來說,這件事情叫做和弦共振,對 要的和谐舞香,秘密在此。

歷明二 不管多利者的超视。不要對對企作 門士徒用雨次。

意思显数: 你不要把小按琴、中提琴、大 提琴、低音大提琴、全部叫它們准奏相同的音 符或旋律、那樣叫做實奏、不是台奏。

原则三:不要把所有的维都放在问一個口袋

遺個比較好懂吧?不要死賴在同一個音域 **戰擊部喪不走,然後把所有的樂器不分男女老** 幼的全部送作堆、這樣不好、把樂器的聲部拉 開一點,你會覺得你的音樂更像大些。

說到這裏,作總質了解仍什麼非要少你。 些音色的分類表了吧?用對音,色配器概念搞 清楚。你就會"神功獎體"。要不然忙了什天 ,你可能會說"天亡我也,非就之能"。那個 **哮候只怕你就算加入白蔥教也救不了你的暗世 操作了。**



專欄爲本期新增的單元。 爲各位解答與電本 關遊戲有關之各類疑雜雜症。數迎各位讀 俗關躍來園。除了先爲您回信外(需附回郵)。 也有機會在雜誌上刊出。以服務與您有相同問題 的讀者。除了主編在下我之外。也爲您謂到與您 的問題有關的相關課室負責人回答。

献險世界編輯還太郞好:

在下是一名軟體世界忠實讀者,收購了每期 的軟體世界雜誌以及市面上之電腦雜誌,相互比 較之下,發現了一些問題,在此向貴刊提出。

貴刊之攻略一向以擊襲詳細、彩色圖文並茂 普稱,但看完後,GAME也不想玩了。若了一遍攻 略後,好像如親自打了一遍,作者攻略文章十分 高明。但對納魯也有點影響,無可避免的。有些 人看到有攻略才去買GAME,但玩完後心情十分低 落,好像模據說明書看完了劇情。花了更多的鏡。

另外一點實刊之攻略和電腦玩歌類似。而且 有些比電腦玩歌晚出。雖然精美度超強。但體是 引人想到。會不會根據電腦玩歌之攻略抄賽呢? 而且完全在報導新GAME。而一些GAME如新幻想空 間上卻沒人理會。建購實刊。可以附上一些下期 攻略項目。讓玩家可以早一步去實。而又沒有後 顧之憂。不必考慮會不會卡住。不是皆大數喜嗎

銀河飛將11一特別任務1,說明書之混,令 人十分感冒,介紹多一些讓玩者較有一些充實感, 可則只是一本安裝說明而已,那乾脆用電腦打 一張說明安裝就好了。(台中 劉建明)

韵霞春度好:

關於攻略,早已是一個爭觀已久的問題,每 一個人有每個人的智法,在此我先分析一下個中 道理好了。

本雜誌攻略詳盡, 促也讓您看了一遍後, 也

不想玩了。這一點我覺得很驚訝!本雜誌的攻略 值的如此出神入化嗎?我打個比喻好了。當您的 一個朋友說挺西蘭好玩的不得了,謂得是天花凱 樣,讓人身際其境。但此時您的心理一定會產生 一個想法:值的這麼好玩嗎?有機會我一定要去 看着。我的這個比喻不知您同不同意?

以我自己來說好了。我以前也是一個玩家, 也是特的作家,自從到了軟體世界雜誌工作後, 每個遊戲的攻略一定是第一手看到的,那如您所 說,我是不是看完攻略也不想玩了呢?另外一個 說法:當您很害歌一個遊戲時,您會在選未買到 遊戲或還未玩完時,就去看攻略嗎?攻略的功用 應該是在遊戲卡住時餐等而已,而不是完全照著 攻略一步一步去玩,好了,玩完後心情十分低落 ,那這個責任該雞去承擔呢?

另外本雜誌有些攻略比電腦玩家慢,就有抄 轉的練辭。我覺得這眞是天大的冤枉!我們雜誌 有我们的作業流程,其他的雜誌也有他们的作業 流程。今天我們根據很多讀者的意見,在遊戲出 版半個月或一個月之機才會刊出攻略,讓大部分 的玩家在充分享受过倒遊戲之後。此時本雜誌推 出攻略以解決某部份玩家被卡住的問題。但如果 有其他雜誌先推出了攻略。然後本雜誌才依照我 **们的流程推出攻略。那在遊戲只有一套且內容一** 楼,碑的能寫出兩種完全不一樣的攻略嗎?而後 推出攻略的雜誌便有抄襲的嫌疑。那豈不是只要 **单他雜誌有上過的文章其他雜誌都不能上了。那** 讀者不就聚每次都要買毛本雜誌,才能看到有聯 電腦遊戲的所有訊包嗎?而且有一點我們可以保 歷·我們有關外遊戲出版公司提供詳遠的遊戲相 關資料,根本就用不著抄襲其他雜誌。

至於下期預告,其實本雜誌以前就已經有作 過了,但因某些情況使本雜誌的內容有了變動, 那有些讀者去買了雜誌卻發現沒有下期預告中所



說的內容, 豈不是會有受騙的感覺。如各位讀者 覺得週點可以接受, 請來借告之, 本雜誌會很樂 意稱各位讀者服務的。

關於銀河飛將[]一特別任務]說明書的問題 , 我請到開發課王禄長將您說明。

王都长;

噢!每次聽到這類意見。總不必有稱感嘆; 這年頭。要混口飯吃還属不容易呀!而長年在文 字編輯心中糾構的結又不免浮土心調;到處說明 嘗該"說"到什麼程度才算及格呢?既名之爲說 明書。無起"說明"的責任自不在話下。但是。 "說明充實"的標準究竟在那裏呢?

指不見銀河飛揚目一特別任務1只有薄薄小小的一張雙面"說明",之間選夾雜書一大段製作群、版權等資料。中文說明書憑是文編根據實際操作極驗而撰寫成的。

而且既然實了資料片。想必已擁有銀河飛將 11的遊戲,許多資料在該遊戲中已有詳細解說。 若再贅滋,便顯得多餘了不是嗎?

各位親愛的消費者,我們非常感謝您提供任何跳議,但也竭誠地希望您提出的說明能盡量群盡,若能舉出實例最好。我相信,有許多人對說明書都"有話學話"。但令我們非常苦惱的一件事是:我們有心故等,但卻從沒有人真正地明白說出到應是什麼地方需要改進!站在一個參與製作產品的工作者立場,我們也衷心觀粉能收到一份完整的說明!

是的, 王華长的說明我也深有问感,所以讀 各位讀者在給我們實實的建議時,對於某方面之 問題,能學實例說明,讓我們能有一個改善的方 向,如還有問題,數迎來信,我們再討論。

主题 演進

数軟隨世界雜誌:

這次雜誌的內容。以項體世界最爲點心。雖

然對此方面稍有瞭解,但因時間不足,較無法深入,有了它之後,就省了我很多找寿資料的時間 可以在瞬間充電完學,也可解決一些剛入門客 的問題,宜加大額賴增加玩者的功力及知識。(實林縣 學文正)

學謂春選好:

感謝您對本專欄如此支持。而我也深有同態 · 模體世界專權也讓我增加了不少此方面的知識 · 也因此替我的電腦擴充到 4X RAN · 對記憶體 管理的知識也增加了不少。我也會多增加此專欄 的內容。不過也要靠各位讀者多多投稿。

主解 陳.世

主幕监好:

希望在遊戲歌人專欄中,能夠多個部分,如 音效、耐玩……等等。(基礎 林德宏)

林腊春恩好1

關於這個問題,其實就跟我在第39期的經報 定解各中遊戲衛見台一般所說的原因一樣。像遊戲所看類的專欄,有些雜誌都會對所評的遊戲 做評价這類作法我本身並不贊同。因為評析這 概求西是非常主觀的,所以對遊戲做評分關然就 不是很客觀,因為搞不好評的人評50分,離這您 不是只有65分;而且如果評的人評50分,離這您 就只根據這個評分來決定要不要玩這個遊戲,這 未免太沒原則了吧!評析應該是分析這個遊戲的 未免太沒原則了吧!評析應該是分析這個遊戲的 传染點,然後再由讀者自己評斷這遊戲是不是符 含自己的口味,算正評析的人是自己,不是作者

所以以上就是本雜誌抱持不評分的立場,不 知您是否實问?如是有問題,歡迎來借再討論。

主編 陳康



下列専機開放・歌迎各位發売

万提等相管

- ②遊離攻略 軟體世界遊戲之<u>簡易攻略或攻略。排</u> (限質複版 220 號。珍藏版60號以後)。撰稿前 請先詢問。
- ◎GAME林秘笈:軟體世界遊戲之初期胃險、心得 藥及新手上機篩(限貴族版 220 號,珍藏版60號 無後),撰稿前請先詢問。
- <u>⑥激戲攤人</u>:各遊戲軟體公司所出版新遊戲之評析 · 拋稿前請先詢問。
- ②百戰天閒:(限貴族版 220 號・珍藏版 60 號以後)
 - (1) 遊戲程式修改稿(含無飯版)。
 - (2) 遊戲資料檔部析。
 - (3) 敦略小祕被。
- ②電腦遊戲精品回顧:軟體世界遊戲之回顧。撰稿 前請先詢閱。
- ②天外一章:以軟體世界遊戲為末題。但與遊戲攻 聯無相關性之文章,撰稿前請先詢問。
- ○紙上談兵:各類軍事遊戲(戰略、模擬)中賴彩 戰役的回顧或檢討。必須附圖解說該戰役的始末 ,包括雙方軍力佈置和攻防路線(限貴族版 200 號,珍藏版40號以後),換稿前請先詢問。
- ②輔智衡: 爲各類遊戲初級玩家輔習·撰稿前請先 詢問。
- ◎電玩短路:關於 PC GAME的趣味漫畫。<u>無白亦</u> 可,彩色尤佳(請註明眞實姓名)。
- <u>③不吐不快</u>關於 PC GAME的<u>學問、善水或學變</u> <u>與的事</u>,文稿內容請參閱本期不吐不快專欄。字 數 500 字以內《請註明與實性名》。
- ◎硬體世界:關於電腦硬體方面之應用·如記憶體 、量無、硬碟、……等等,撰稿前請先詢問(請 註明真實姓名)。

二、授稿須知

◎務必註明與實姓名與住址,以免作品刊登後收不 到稿費」

- 每子登錄作業方便,請於初次投稿時附上身份證 數印本。
- ○需退積者請同時附上足額郵票・否則恕不退穫。
- ⑤ 所附删表必须增晰、完整,以鉛準標記。手續者 請用細黑色簽字筆;印表機輸出者,聚色要濃。 地圖請查在方格紙上。
- 企動布拍攝照片,但數週將遊戲進度或遊戲推開圖 形盤磁片開寫攻略寄來、描聲別計。

○程式偽:

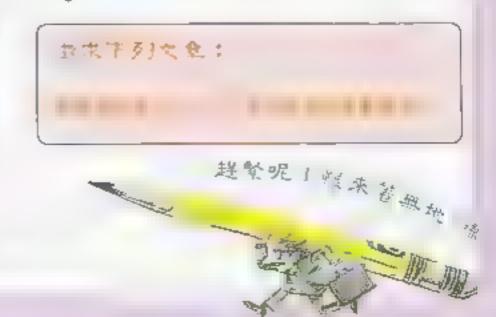
- (1) 隋附磁片。以便橡胶。
- (2) 請註明所用語書及稿簿(或雜譯、組譯) 程式版本。
 - (3) 原始程式每行前勿超過 60 個英文字長。
 - (4) 必須同意本公司將程式收錄在遊戲磁片中

○港查稿:

- (1) 請用針筆求馬色細簽字筆在白紙上繪畫: 並加框。
 - (2) 線條力求問明、消晰。
 - (3) 附上文字解說(以鉛筆書寫)。

○甲萄港書稿規格:

- (I) 橘式一覧 9公分 = 高 7公分。
- (2) 直试一覧7公分。高9公分。
- 有任何据寫計劃可先來借詢問(體附回鄉)。
- ○本刊對採用的條件有刪改權。
- ○作品經發表後, 版權辦本刊所有,並騰遠當期雜 誌一本。
- ○當苑鄭奇失親,請自行影印留底。
- ○稿書:每千字 450 元起,程式、開表另計:漫畫 每編 300 元起,彩色漫畫每幅 400 元起。
- ◎來稿請寄到:高雄市郵政28之34號信箱



第37期中獎名單公佈欄

謝智宏 黄鐘民 馮琮瑋 吳書錦 許家維 魏建華 郭昭宏 張弘義 陳惠敏 王繼國

以上中獎人各得價值 350 元以內之遊戲(不限套數·但不可超過 350 元),請中獎人靜候通知。

產品目錄一覽表

動作	冒險							
- Si	40		yi .	ip)	संस् पूर	(a) 119		160
28	385	ď.	•	- I	LF 164	150	HCEV	182
1	The state of	-	相目	FE	11 12	PT	M P	
ALC: N	- 100		2 Am 2	No.				
概			坦3	る細				
42	6	_		195	No. 122	14 197	10. 10	7
III.	Ġ.		31	50	Marin.	di .	HEFY	
火		W.		Hr	12 5	150	Hs E	
195			ŽÍ.	Tite	F (8	וטי	HEFY	
140 00	- 460		e book de	ee Vii				
	, ;#K		清清	羅山				
- E	44		7	(6)	the St.		Sec.	Ad
£ .	(h)			驗	PJ 19	жы	HC	
- 6	8 8	吸	學。但	0.	- b	16(HCEV	
ŶI.	Ø _C		4.	鋻	E" "4	- {	BC F	
61-	- 1	(17)	9	11	EIRS	11	RUEA	
	F. 49	- 11	177	7	· u	11	MALA.	
准 1	- 45		汽汽工	10				
	2000		46.27	5.4				
								7
41	al	-	Ÿ	ihi	440 15	T)	at. 472	F BY
≥.	- NI	1	京	at.	The state of	40 <u>-</u>	H ₂ B	
- X1	P	A	y.	11	(*)> (*)	151	His B	N W F V P
10000000000000000000000000000000000000	iji.		10 13		82 a	'1) '4	HCF	855 8 W H
- E.D	μ 人 ¥ も	Į.	A	sļi.	함ㅋ	160°	HC	1. 1. (1. 1. 1.
16	E/X	· ^ -	भा	李	[\$ 48.	100	H _k E V	
	14		q	ip.	27 45	BC.	HEV	
初		E III	177 19		(i) (S9)	80	EV	在 · · · · · · · · · · · · · · · · · · ·
4	- (0	X	苯	D.	177	24	ЬV	
10	lbĘ.		Me	40	E E.S.	304	FV	FT 34 11
dit an	- Usik			di bo				
			其的	e ja				
ą,	4%		3.	(h	如然	. 3	Mar ATT	At r
24	: [他	權	- BF	29	/30	210	
1.	W	世	垭	3	LN37	, SHo	иц Е	
100 Mg	非. 业	- 8		11	\$ 19	279	EV	1 配 1 24 数 图
160	E/D		k	95		deli	H V	
雙重	105		(画)	1 (1)				
13%) Bear /	1 300	1.5			
								-
無	.01		2,	165	मन प्रदे	1.0		E .
無	· ·		PE _	- 松	(i)	an	HCE	
17	860		OT.	持	E-59	fitto fitto	HCEV	
fer	明 位	rife.	纸加	7000	20) Ek. (0)	180	H(EV	· 建加加 图 1000
1.55		Æ.				ALC.		
			【構』					
Carlo de la companione	鉳		7	椨	阿	. 77	W. 15	744
加	III	越	哲	賽	Rt 42	50	нсв	
楓	p d			#	1º5 558	150	HCF	

模 類 其他艦艇》

- E	施	- i	179	ded talk		Mr. W.	ula o
16,	R	戦	化	操作 1	RE	H Tr	
A.	W 9	0 10	- 41	44 13	HO	14 C	
41			Ř.	Pa - 404	- fe	H FV	

模用操用《飛機》

21	ž(- 1	190	us A		押し続く	(A)
19	Ø)	\$	100	PF-98	H	HCB	
19		\$6.	141	F1 39	서	HCF	
G)	2 1	THE POST	推	al I	J. it	HUE	
12/2	海 。	2 2).	他	TOT	SUC	HUE	
9	10	#\	故	B 63	669	H E	N 7 4 %
图 人	使甲	25 12	MF	39 4	isi	Het	A DEAD
15	(5)	14.	聖	张 "册	B(CEV	B 12 44 19
1 14	नद अ	Mary and	枚	FL.	26	всту	
f 15	T. 44	東 号 機	11	i i	88	H T-V	
4.00	6.1	4 10	1	al like	174	HERV	
153	4	W. "7	幭	1, 4,5	3,0	HCF	
TX.	H	A r	ඈ	7.4	3.0	HERV	
4 5	W,		楓		- 31	acev	
2	4	r •9	0	6 19	(LH	HEEV	
X.		#)		6.89	-{UH	V	I iiii iiii
1.6		47	35	95	4(8	HCFV	如 如飲料
F34	54 B.	1 W -	198,	11	Ph	E V	通りは現象数
[Fi	1 8	4 17	1	1	JK40E	B TEV	E 6 . 3
11170	夜電	明 和 教 "	捜	N. 30	1400	V	િત 🦓 🗸 🗎
100	W 25	Se 19 19	100	+ 4	354)	HULLA	
hc.	en sp	31	1	1 40	766	r V	

動作模擬

-	AL.	- 7	134	tel II.	• (3)	May 10 10 1	Line to
R.	14	SMI.	- 11	PF 15	Ήī	40 B	FXrd b
16) R		14. 南 千百	3	17 Piles	Bill	EV	N: YH / ANT
E) 4		6 # 1	¥, 11	P 144	100	PV	Mr. 4, 2, 10
	क्षा ।	EK. 95 01	(P)	gr 164	160	EV	· 11 新班群
Rt	2	नार	納	±, 7	341	EA	I M H W
Ē÷.	46	FP 15	- Ji	45174	"en.	EA	切 所 3

立體文字智餘

zŽĮ.	- 5.		ę.	植	ted IF	71	May 100 0	tin		н
	- 55	캠	割		#12,	50	RCE			
20年 日本	(F 99)	(i) II	(F)	fd .e	1581	HC			
	*	io di		30	E.	461	HCB.			
52	- 2	***	[6]	11	野鱼	34	HCE			
Ŧ	155	裁	事	11	1977	ol .	HCBV			
160		霊		熟	₽>.	JAN.	HCEV			
17	र्ताः	伪	100		数つ	340	HCEA			
4,	<u> </u>	58.)	[2]	(1	팔갯	420	HC B V			
बुर	14	S	優	- 1	3年	500	RCEA			
. 4	础		体	人	验47	460	HCB			
· ©	25	47	伴	命	1865]	500	HERV			
25	多面变	11	अस्ति क	şıi Ti.	\$4.5E	1/20	Ht ·	1 34	- 1	A.

üt	旗		8	Tils.	Rei Sit	15 (7	In the	di a
111	青		傳	(a)	E# 10	50	HC	4
Rt	2111	24	融	戦	£43	80	HC	
盐		2		Parie	\$165	150	ИС	
飛	秘 武	i- (1. 3	Prie"	5 845	150	HCEV	
16.	族	解	বি	11	JE 16	150	RCE	
पट	曲		粗	Ę	Kr (6	150	BCE	
飯	瞬	P	28	眼	J2 06	15(HCEV	
MI.	7		伴	(i)	BF. 13	-89	HCEV	
4	生	_	與	3/8	群(86	150	HCE	
MI.	PT E		戦	新	費 206	150	HCFV	
1/4	標		餘	TE.	Tataly	150	EV	1 週 2 以 4
7.5 7.50		15	ŧι	10	11/35	129.	HCE	
8	40	2		2.2	Б. 🤊	180	HCE	
未元量	44 44 24		2 Pg	進	£99	230	HCE	
	Ü,		[115]	- 11	8W	2000	HCS	
-81.		2		- 10	學明	200	Hice	
14	色物	EÌ	9 26	951	Sec. 10	270	HCE	
я́t	[4]		5	Tag.	4.7	180	HCE	
뀨	杂	滋	班	极	\$ 40	197	HCE	
111	(14		₩.º	VI.	E 4	1080	TICEV	
JU			계	JQ.	E 45	P.	He'E	
489	fty .		1.2	45.	25 <u>18</u> 15 24	dt.	Hole	
K	Alk.		2.	眼	E 24	ef+	The fe	
JA.	72		池	10	1 4	The l	H. EV	
- III	₹ <u>r</u> PH			M	E 51	The s	b.V	1 Fl Wbs
91 1	эH		八 之 數	송네	E 9.	370	HEV	7 a 1 (
- 概	晚		2	7) 1.	E1.97	lu l	HCFV	
POL	100		W)	1.		Ni Ni	HCF.	
À	1,5		2	No.	j.	418	EV	A TATICALL
6.	W.C		NA PAR	明;	T t in	730	RODV	
R.	124		F7	170	4510	ΉЦ	RCEV	
140	24	Dal .	够	111	11	74	300 6	
唯	PIX.		No.	11	= 1 1	140	900 B	
黨	P		CAL	\$4	11.5	70	J- V	
	存入地		18 W	- 學]	E 1 140	347	HEV	
變	21		体	3	E pk	34	V	, वे मुख्य
克			Mar.	Щ	£ 40	en i	HEV	AT 1
34	ta		4.	Hal	5 4	131	HI PY	
h	9		6	qu.	4+	rig:	SI FV	WINTER T
Ti	NA.		ħ.	dir	44	1.0	SEE	A 1 1 15

	31	et.		_ t.		die	and diff		Me. 7 .	(10 -
_	4	fit.		<u>λ</u> ,		恒	19-8	90	HC B	
	75	研	:07	7		48	Feb. 30	80	HCE	
	illt.	9,7		30		瘤	(2) 53	150	HC F	51 / Ex 1 19
п				W)P		ti;	数 "形	40	RCE	
. 1	影	P \$ 10	Ý.	- 11	500	散	F "	741	HUEN	
	F-1		1			385	L 19	140	HCFV	
	聖紀本小	米		収		3	E 50	1831	HCFA	
_	_	人物	1		NF .	rli .		114.	HCBY	
		84	1	45		继	Egina .	4 17	HCEV	
	2	192		某			· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	₹4n	HCFV	
	₽ŧ_	傷	łn	見	2	濡	E 'N'	4. Th	V	M 1 164 167 1
: 1	埙	.3		要		高しか	Ē +.	400	V	1. 通用。
	PL 4	是的。我	196	11 元	爱走	-8	E us	430	HCEA.	通用加强
.)	W.		奔	14	4	V.	2.794	dyP	E V	5t @ 8 t
		j.	傳	1	F .	TV.	ji ∙QÆ	351	V	4. 通管证
	ŧ	Kt		à		ц,	野が新	400	V	別りは毛を含
: 4	<u></u> 死	溴		(4)		亷	特用。	4,70	HEV	
:	Fj:	腰		LAP.		灰	55114	250	V	
:	ń.	- 14		糠		地	验用板	304	EV.	5.通用规模
	5 .:	4. I		26	67	1	Ph 1 30	:00	V	FF 🐞 🐔 A
	6	T	傳	- 10	7	1	\$ 125	4,1	V	(日本 <u>利 日 よ</u> 川 か 駅 収
	が産り	標		11		쏗	S 175	300	EA	相 和 鏡 戲
	h <u>.</u>	센	零	45		V	왕 27	560	V	國可以明確學
	吸收	25	大	· · · · · · · · · · ·		*	· 基料集	46P	V	籍用印明研修
		柯	की	2		謎	~13I	SDC	V	調用日本政府
	产		ļļ.		陆	湖	- 54	420	V	無利養
	荣	\$5g	施	- 1	(夢	₹142	500	V	博用打馬煙杯
	町	篮		火		地	≥146	480	٧	請用日本後回
	Æ.			拉		1.	\$147	300	V	國可斯基德德
	35	人物	狂	乱	ı£lı _	<u>ii</u>	\$150°	3hjP	٧	通 引机平均型
	Far-	要 会	網	淮	ME	华	51	300	HV	

動作角色扮演

遊	批	Ťr.	16	and SE	2.1	No. 14	(la			L.
561	城	₩	孤	建一块	50	HOE				
্ব	4	ক্ত	[A-1	群. 均	150	HCB				
, <u>jū</u> ,	1		- #	==	193	HCE V				
唯	M	喇	險	±9548	340	В	Fil	А	Mi.	47
0	ė	art.	- 1	44	P. D.	HOFY	1			

夏

J.	ă.	ę _	50	July 1	4TD	Mary Park	Sr a
1	th.	蹇 战	權	Rt o	80	HCE	
点.	M	関	曲	Et 7	Rt	HC	
料	Ŧ	Ŧ	1	位 8	80	HCS	
妻	- Es	4	8	th.	HL.	НС	
運	,			42	80	HUB	
曼	B #	- 月 規		12 ×	Ж	HCB	
1/2	- 3	土	- PO	E1 4H	150	HC	
i.		58	641	13.49	M	HCB	
154	域	海	10	Ke "	事	НСъ	
燕	1 00	effe TÉ	(i)	C)	100	HCE	
-	1.5	\$1 T	œb.	B 6	ЯD	HCB	
腴	Bt #	7, 191	11	(f) 71	1.8	HCE	
松松	- 1	12	141	肾生素	30	CEV	al T
192	間 化機	张 解 歷	TV.	12)	T d	Ht I v	EGA TO VIDALA
178	- 4	私 花		W 18	1 0	HCF	
1.		1.	40	W 98	154	HCE	
300			- RIC	\$1.41	- 0	HEEV	
Æ		12	Acc	(3.54	- 0	HEFY	
15	N.	Brh BS	186	(2)	20)	ACEV.	
9	Ø,	34 5	10	Process	0	z(CFV	Ť 1
	幢	A E	- (P 17	334	HERV	
ı lı	4	12	- K		- g	ACEV.	
Pr	- 17			E 4	371	nc b	
			神	e 46	1.71	activ	
×	取	145 30	VIII.	2.7	11	HERV	
\$	74	×μ	AR.	1.71	- Ki	FCFY	
3.	3	.00	44	F 16	- 41	Fv	A " 1
1		TA .		E 85	- N	CEV	1 @ A7
4		斑	- (6.		- 0	CEV	
P.	9	66	30	1.5	a/u	y '	ill dill (fr
	p-	\$40 E	4		Ann	V	9 TAT FAIL

SIL .

1	20	- 7	FA	3 1	单位	May 1 de la companya della companya de la companya de la companya della companya	Str o
-7		£f	1	Tř	81	RC	
401	號 6	新		E7 4	RI"	H ₁ E	
24	45	- 17	味	17.15	41	HC	
	773 F	助一件		ľ	6f	11 6	
3.6	4,	rdt.	P.	12 s	न्ध	RC	
液	城東道			E/HI	1000	H EV	
31	le	網	W.	12.67	RI	HCE	
20.	156	1.	¥F	(7 4H	SF	HCE	
重	手	6.5	1	J4 10	150	HCF	
- 7%	(4)	10	_IR	ही ज	150	H TE	
64		n sir	ł	al The	150	HCE	
19		海 網	1,	th "4	30	HCE	
105	A 103	味大	-	計 94	240	HC B	75 H, 864 F
7,		+ 10r	2	M or	50	H 'E	
(FF)		解 5. 40 (x		Bank	50	H.E	
- 2	数 在	八 核	財	TY 14	-Rh	IIv €	
N		N /	R	自200	50	٧	四级 甲%
10	rel 🚈	物物	- h	क्षांक	50	H EV	国 網 用 A
農	RAE A	A AR	4	14.90	'50	BV	EGA V
2		粟	Ħ	\$1 67	50	EA	支通 形 研究
人线	94	眞	耳	開展	50	ÉV	1 128 11 128 38°
25	维 8	甲球	JE.	幸労	230	HCE	
集	- 199	事	+	E.A.1	730	HQE	
₹3	九 1	§ 34	4,	E 104	300	V	親事紅及硬幣
明	77	育	棒	18176	230	EV	適高紅高樂器
森		球 大 劉		€ 35	2,10	HCEV	
8	- 14	华	Ŧ	珍 36	270	HCEV	
7	ų į	7 -		? 4	Դիչ	PV	

	т	370	_	40	(V)	the Lat		6 K	, Air a .
- 14	t	90)	散			26	4	HC	
- 4	D.		电		渡	(計) 2	FM"	HCE	
			台		<u>a</u>	발고	H,	HCE.	
ı,	æ	ſ		献	钟	170	- RE	HCE	
	Ú.	\$1	A.	级	ÓĞ.	1245	61.	HCE	
	ŧ			4.	91	直47	80	HC	
	Ĥ.	33		栗	曹	251.3	Ţ.	ИСВ	
	ą.	W	20	47	J.	2450	5	₩CB.	
	11	357		4	Ŧ	Men's	91	HCE	
ш	Ė		665		華	5 64	di	HCF	
1		x 4 應		人 賽	sji.	क्षा है	80	HCE	
		ije i	20	聊	66	Then	Ac	HCE	
		10	-	7	d.	Kit a	ar.	HCE	
- 1	-	-5		ρs .	10	E IN	÷t	H(E	
	t	Sik	,311	*	禁	pt 14	301	HCE	
Į,	70		184	91		数 33	751	HeF	
	U.W.	141			家	17 St	- 51	WEE	
T T	P.	明 (奇	ř	gh i	- Fig	15 A	187	ECE	
	r N		'		OKE	17 5	P	HC F	F F E'S B
	i	A.		如		12 7		HC P	EAR
		-7	-1	FRE SA	H)		16.	11 °F	
_	F.	No. 79 1		(4) 益	PK	\$6174 94	F(1)		
	Ķ			h	ρ· ii		H ₂	HEFY	
	10-	1,1	ÅÇ.	P	Щ.		1%	HCE V	
-	N.	á	-	34	188	th or	- 0	HCEV	
	8	.#	_	10	73		H.	H E	
	P.	11.	_	स्र	68	400	. "	HCFV	A n c
		93		9.	4_	Ú)	- 0	Hely	
	R	9.2	at	H	<u>.</u>	群		III	हो ए
	į.	1. 8		Ø.	12	計 4	, El	Hk.E	
					4	111	1.54	FEV	
	1	R.E.		T.	4	W 19		HCEV	
	Ø,	10		御	性	W 45	, Y	HCFA	
	p.	8	1	E W	d[1	四千	. HI	HCFA	
1	i.	Rti	.6	n:	生	對4		HERV	प्र ा श
		of s		_ B	100	Kb	- 4	HEB	al, reco
	ŧ	1		椭	10	M		HC B	A F . YES
	ŧ	Ti.	47	99	42	(1)		HCEV	
	Ŧ	Mp	PHE	1	11	C)		HCEV	通用 自 非經過
	11	-6	100	- Ni	- 18	17	L	FA	
	Ī	灶		8	36	W	7	F.V	
	6	(A)		雌	-U	收		EA	
п	ų.	107		#	31	<u> </u>		HC	
. 1	Ŧ	U _A		QU _C	群	-	1"	MC B	
	•		511	40,	ÿ.t	1	P > 1	HEBY	
	ę	2	$\Phi_{\mathbf{x}}$	1/1	11	1 %	- >	HEFY	
		iji	用	à.	102	P is	STU	HCEV	
ĺ	を	6/1	45		31	a)	270	PV	通用性
	1		ď		22	E Z	27	HCEV	
1	ŧ	湖		*	E¢.		rt.	ВV	
1	1	EFF .	96	L.b	4	T. HT	27	FV	5 1 3 W M 12
					#	2 32	rq"	HCEV	
	А	100		T 4	86	F 44	10.0	V	व व स्थाप्तर स्थ

AL.	- No.	*	10	MH 55	, 'ii	第一种人	Diff it i
Ex	麗 鉱	a.	劉	17,46	81	нC	
平	24	真	微	對 6	50	аC	
Ē.,	100 SF	人	4	23.00	33	TECEA.	
15	by d	歌	ੂਹ ਹੈ	P 松	- W	Rub	巴圖用硬品
10.5	6年1月25日	Sec 48 20	A	17 170	.9	RCF	
· it	祗	2	爭	ង ន	5	HCV	
M	dr .	视	Ŧ	Pr Ha	W.	HUEV	可適用が
15	檻	谜	· 4.	21.149	187	нгв	
24.5	4.	A.	966		131	FA	FRESH MILEGAL YOU
156	esti-	2	17	5 4	- 8[HTE	
品	45	1/2	4	K7	941	H ₀ EV	
45	#	輕	BX	ag 65h	<i>8</i> €	F	FELSON YOU
	90	相	影響	± 46	58	ηĘ	20 43 47
fie	包 粉	6G		- 1	aff	HEV	
÷.	+-7	4	164	4	hi	H. e	

-	80	- 2	H	Md 572	1	Mr. W.	14
- 64	3 5	(1)	100	Hell 1772	HI	HC	
- 9	1 4	4	TI T	W 6	- HI	HC	
grige .	0	85	40	Tric"	RP .	HCP	
^	90		138	21 57	нΓ	Н	(通用班件)
95	TR M	No.	- 37	Mr.	34	HCF Y	
44	- di	4	34	11 26	ਜ'	HV	
9	93 %	學	₽¥.	面布	141	нст	
	PD 14	T He	0.5	Pa .	ήz.	E V	
Ť	在 第二人员	6 A 6 2	克赛!	9	2	HCE	
9	31:	102	a j		14	HCEV	
	- 14	+	48	4	9%	HCEY	兒 殖 用 群
021	24	1,	E.	1919	40	HCF V	

香港地區價圖表

	- 41				대	'tî
29	η	料	171	- 1	EIXS	- 11
SI	15.	His.	13		HAS	t _{if}
by.	離	18%	72	4	HKS	ti.
15°	48,	RN.	3		HRS	HI
	織	ĘŁ.	. 4	- 1	HRS	45
	44,	ξk.	- 2		IIKS	11
÷	AL.	砂	- 6		IIKS	J.T
£5.	藏	壁	7		II KS	1 (1)
Fo		fer.	B		IIIS	4.
18	fill,	196	3		11K\$	4
F.	産	快	7		10K\$	al'
		1.		50	IIKS	7.7
_ b	10	41 14	\$1E	35	HKS	' t
T.	48	F4	00	F.	200	550

MINT THE

Tipeconton(平台信事): \$10000 克特的 有1960

多38期间沿路腦筋解签

.....



36.3649

(GAME在境)

算强拳王

特别領導

打開視窗說遊戲 空中英雄長空會戰 電腦遊戲精品回顧 邀邀董穹-FALCONT3.0

人物專約

警察故事作者導訪 魔法門田作者專訪(一) 創世紀知創作肪談 轉遊SIERRA

官戦失難

浩劫餘生物品條改補遺 F-117A薩形戰門機修改讓 各食天地修改箱 魔戒少年~神奇冷凍衛 創世紀VI-讓Lord British 成為特別隊員 鐵路大亨 吸血大亨 銀河飛網耳蘭形戰機現形法 銀河飛將月魚雷加速鍛定法

遊戲攻略

命道之賊攻略完結解 魔戒少年攻略完結箱 無敵飛狼2000新手上機縞 火星大愿案完全攻略 (一) 幻想空間V攻略完結構 警察故事孤完全攻略(二) 吞食天地完全攻略(一) 魔法門Ⅲ中文版新手上機黨

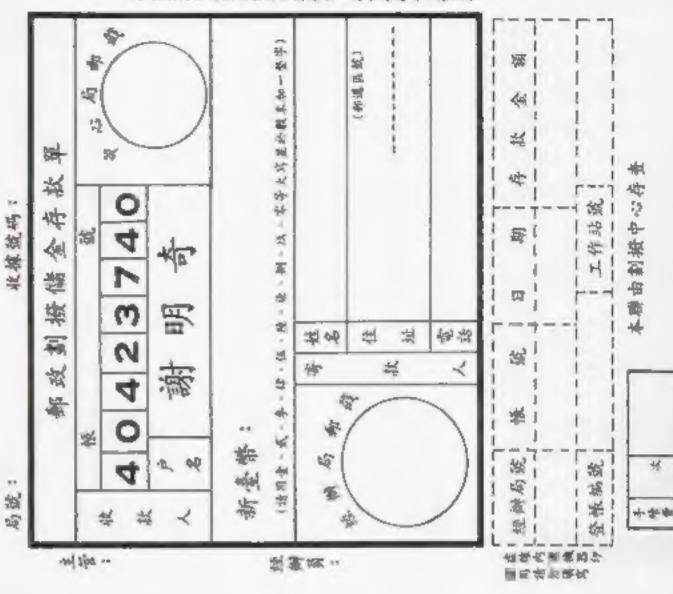
PC地橋

常駐式磁區修改工具程式

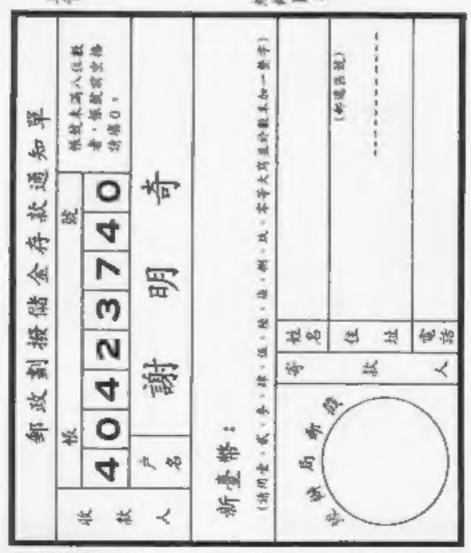
|英株交響曲|

點唱更多的樂曲-音樂點唱機 常駐版+非常駐版

价注意:「一樣說、戶房先布款人植名往往前往回得得。但先沒等。 · 我們交換你就是你我 · 你你你沒懂你一 · 正是你人 · 必要的 · 可許 并状而走以家沿道知题操中心局、惟長線電路管衛存款人員語、如 因電腦放射等原因無法及時通知者。應由各款人自行資資。



44 Spe .. 型本本 --

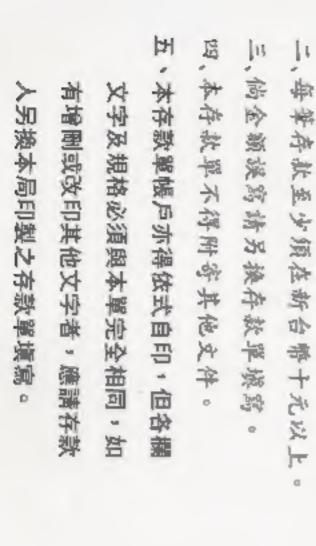


中聚和

後寄交帳

本聯經劃播中心發

○存款後由即局型於正式收據為過·本單不作收據用。 ○根戶本人存款此辦不必據寫,但請勿辦問。



存 蒙 \succ 注 ÇIII-

,如须限時存款请於存款單 24 學會學 上贴足「限時事送」

34 ST 15 李平 6 期360元 桥 楔 人殺郡 舞艇 体人役圈 4 進15万(15万種製 庫 思表 15 罪 H 年12期720元 部 下列產 哲界羅陽 感 個 部 再獨計

Con de la constant de 百戰天雜 無敵刑額2000條改搞

魔獸紀元修改篇 古氫葉地倫療法 火煙鋼球修改法

GAME林秧菜

無敵刑強2000飛行報告 異域之門心得篇 納粹飛行秘史新手上機画

遊戲攻略

D 計劃過期心得無 自由傳兵攻略完結論 火星大腳葉攻略完給無 寮故事Ⅲ攻略兜結篇 截河飛將II - 特別任務1 攻略 心得寫

吞食天地攻略兜劍篇 俠盜隨賓漢完全攻略 (一)

人物导体

魔法門印作者事助(二)

遊戲評新

拯救地球Ⅱ 快影記 幻影法師 CIVILIZATION 帝國的光樂 ECO QUEST 大航海時代

國外乘事

銀河飛將建軍記(一)

(補習濟)

RPG 入門必修課程



否則應請換單另墳 此關係等於人與幾戶通訊之用。無所作附出專口關於這次劃發爭而以同

推示章 維修數量

+ 岩液

總余額

11

本人欲難

存

3

東平

總金額

兵品给案 報源

置為格效卡

部部是配

PC Games的繪圖新紀元



综什限許多的PC Game的创作者開始使用DPII条 原作更精緻的重面效果?

是因將DPII的操作容易?就是DPII的功能再全完置? 或許是DPII的軟體操作特性、戀於初學繪圖者、使人愛 不釋手。而能將其功能做最大的發揮效應吧? 或許者過了這些創作作品、你將設容易地

























Willia Williams Willi

●版權所有

超印必究(

軟體世界雜誌社

高雄郵政28−34號信箱●